电子游戏与电脑游戏

科学时代

2002. 3

纵横四海

心跳系列回顾

メモリアル

机战天下

超级机器人大战 IMPACT 系统篇

卷首特辑

闪亮的泪水,跳跃的心

机动战舰

超攻略道场



TACTICAL ESPINOAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 2



ISSN 1005 250X
03 >
9 771005 250004


2002.02
强力出击
the best
一段许久的期待
一份崭新的惊喜
一种文化
一个梦
别告诉我，你只徘徊在这蓝天下的世界；别告诉我，你只注视着映照在瞳孔中的万物。我知道你我一样，眼睛总望着遥远的天边。我知道你想解放狂野不羁的心，燃烧未完的梦。所以不妨放飞自己，畅游在剑与魔法的大陆，驰骋在光阴阴荏苒的星空……感受银河泛着微紫的炽炎，这世界一如你所想象的那样眩目。
选择自我，一起走入梦的结界，轻吻精灵润着露珠的双唇，《梦幻总动员》，给你带来新世纪的惊喜。
《梦幻总动员》工作室经过长期筹备，即将推出第一本增刊，内容以动画漫画为出发点，涵盖科幻及奇幻两大热点文化门类。
全书 128 页超豪华全彩印刷，随书赠送精彩 VCD 及精美海报。
《梦幻总动员》增刊
近期即将隆重上市
定价 15 元
欢迎邮购
汇款请寄往：
济南市纬九路邮政投递分局
008028 信箱
邮编：250021



水果里面最喜欢吃梨。每次都是把外面甜甜的果肉吃得一干二净，然后把梨核放在嘴里面慢慢地嚼，品味那种莫名其妙的酸楚。最后只剩下几个籽，硬硬的，在舌边齿间来回的游荡。不小心咬破了一粒，苦涩就不可抑制扩散开来。

不喜欢吃香蕉，却喜欢买来香蕉放在一边，让它们静静地消散，用不怎么通气的鼻子欣赏那甜甜的带点腐败的气味。

总说相见不如怀念，可是谁不说怀念的最后，就是为了相见呢？

养成了习惯，晚上睡觉前总要抽上一只烟，一天之内的快乐与伤心，思念与心痛，就和缈缈的青烟淡淡消散，然后就可以伴着淡淡的烟味睡着了。

睡着了就可以什么都不想，真好。～～真的吗？

在网上最讨厌两种人，一种是上来只知道泡女孩子的家伙，一种是装女孩子骗别人的家伙。

虽然说网络上的事情都是半真半假，但是还是自觉不自觉地当成全是真的，这样做，真的好吗？

努力在网上做一个真实的人，努力使自己和在现实中一样，可是，真的能做到吗？

oicq 是个好东西，有些话在当面没发说出来，在 oicq 上却可以，即使两个人只隔着一张桌子，不是很奇怪的吗？

有时候感觉自己的手好热，像火。有时候感觉自己的手好冷，像冰。

来北京这么久了，几乎没有喝过酒。有的时候真的想大醉一场，酒到嘴边，才知道即使醉了，自己还是自己，事情还是那样的事情。

有的时候抽烟多，有的时候抽烟少，抽烟毕竟不是一件好事情。

朋友、金钱、爱人、事业，真的让你选择的时候，你会选择哪一样？

真的无法忘却一些事情。

即使强迫自己去忘记，到了夜深人静的时候，点上一只烟，飘散的烟雾中，还是会想起。

都说为了一些事情，付出是不为了回报的。但是真的是一点回报都没有，这种付出，真的有意义吗？

真的觉得自己有时候好傻。

即使是好傻，即使被别人说何必呢，要做的还是要做。

写的东西希望有人会看见，不看见，未尝不是一件好事。

连续一个月最早凌晨两点入睡，没有太阳的时候，觉得时间好慢，活得也比别人要长；有太阳的时候，觉得时间好快，活得也比别人要短。

星期一是个好日子，虽然星期天对自己来说毫无意义。

忽然间一算，自己到北京竟已整整一年，日子过得真的像水一般。

原本应该说些喜庆祝福的话，但是连续熬夜变得昏沉的大脑只能组织出上面混乱的语句，请原谅这种任性。

于是把题目定为—— **任性的呓语**

laser

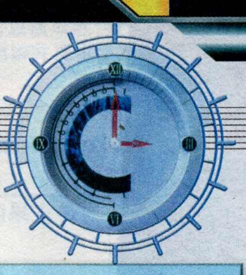
科学时代 2002.3 期
(总第 96 期)下半月版



主办单位 海南省科技咨询服务中心
出版 科学时代杂志社
编辑 科学时代杂志社编辑部
社长兼总编辑 陈日岷
副总编辑 冠文 肖滏龙
陈松南 李晓军
执行主编 冠文
执行副主编 陈振宇
责任编辑 孔良 许海龙
美术编辑 陈振宇
国际标准刊号 ISSN1005－250X
国内统一刊号 CN46－1039/G3
国内总发行 济南市邮政局
订阅出售 全国各地邮局(所)
邮发代号 24－165
出版日期 2002 年 3 月 15 日
印刷 中国人民解放军第七二一三工厂
广告许可证 琼工商广字 04 号
电子邮件信箱 tvgamepcgame@263.net
总编辑室 0898－65349204
社址 海南省海口市公园路 3 号
明星大厦 403 室
邮政编码 570203
广告发行部 0531－7902989
0898－66745593
读者热线 0531－7902989
邮购地址 济南市纬九路邮政投递
分局 008028 信箱
邮编 250021
定价 8.60

科学时代 半月刊 2002.3





电子游戏与电脑游戏

卷首特辑
闪亮的泪水,跳跃的心——漫谈《机动战舰 NADESICO》 ……3

业界新闻
新作发售一览表 ……18
游戏榜中榜 ……89
业界最新动态报道 ……19

新游戏介绍
樱花大战 4 ……26
鬼武者 2 ……28
WILDARMS 3 ……29
最终幻想XI ……30
生化危机 ……32
INTERLUDE ……33
死或生 ……34
TRIANGLE AGAIN ……35

游戏咨讯
进行时 ……36

超攻略道场
格兰蒂亚 X 完全小说攻略 ……38
燃烧战车 2 攻略补完 ……51
杯中酒 ……54

天下机战
机动战舰 NADESICO ……60
机战 IMPACT 前瞻报道之系统篇 ……62

纵横四海
战鼓阵云看夷陵(上) ……64
传说之树下～心跳系列回顾 ……66
新春特别访谈 新川洋司 VS. 金子一马 ……70

编读往来
游通社 ……74
社区板报 ……75
社区 SHOW ……76
社区杂谈 ……77

口袋帝国
口袋新闻 ……80
口袋新作 ……81
铃音乐园 ……83
卡片 e 读取器 ……84
樱大战 GB 2 流程攻略 ……86

模拟前线
PS 模拟器使用指南之——VGS ……88

应广大参赛者要求,本刊举行的“封面设计大奖赛”截止日期将顺延。欢迎大家继续踊跃投稿。

《机动战舰 NADESICO》，一部很早就知道名字的动画片，一直没有看，只不过是因为有一次隐约听到别人说不是很好看。

等到后来玩"机站 A"，出现的几个愣头愣脑的机体和威力奇大的母舰让自己很是感兴趣，"这是哪里出来的？"我指着屏幕上画出的好大一片红色（MAP 武器攻击范围）正在做机战 IMPACT 介绍的星辰，"这个……应该是……是叫机动战舰吧，英文似乎是……N 什么来着……，IMPACT 也会登场呢。"星辰对其的了解程度也是仅局限于名字。"是 NADESICO！！"旁边动漫部的 3000 暴跳了起来，"不会吧，你们连这个都没看过？"看他脸上激动的表情似乎是我们两个犯下了什么不可饶恕的罪过。我和星辰对视了一眼，同时耸了耸肩。我继续玩我的机战 A，他继续做他的介绍。3000 于是愤怒了，翻箱倒柜地找出来，"这是经典！经典！"近乎于强行地把我和星辰按在电脑前上看完了第一张盘。

"还有么？快拿来！"我和星辰异口同声。

以后的日子里，便沉浸在 NADESICO 带来的欢笑中了。虽然是美少女＋问题少年＋机械的"基本俗套"，但是那种轻松的搞笑气氛实在是让人欲罢不能。即便是刚刚进入严肃的或是引人泪下的情节，也会马上出现轻松的场面让你喷饭。尤其是片中对传统的热血动画的"无情"搞笑，简直让前一阵子刚刚仔细研究完"铁甲万能侠"、"盖塔"的我们笑得喘不过气来。还有那些对经典动画的 COSPLAY……

不过如果是只有这些的话，《机动战舰 NADESICO》也不能被称之经典，充斥其间标新的设定才是最吸引人的。次元歪曲防壁、重力波炮、IFS（IMAGE FREEBACK SYSTEM）影像回馈系统、展望室、冥想室、虚拟实景室、记忆麻将等 SF 的基准设定，其中还牵涉到非常多的理论物理的概念：如玻色子跳跃、包斯粒子、相转移引擎、次微米机器等更体现出其创作的严谨；以花草的名字来为机设命名也颇有新意，还有最富想象力的替代传统交流媒介的资料视窗……

"写点东西吧！"两只由于熬夜看 VCD 变成的熊猫携手相泣，觉得如果不把这么好的作品推荐给众多喜爱游戏及动画的朋友们简直是自己的罪过。

于是，疯狂的资料收集工作开始了。

在乱得吓人的"藏经阁"中翻出甚至是五年前的《NEWTYPE》，图片好多好多；

在慢得令人发疯的网速中打开任何一个带有"NADESICO"的网页，资料好少好少；

半个月后，相关的资料堆满了两只熊猫的桌子，可还是觉得远远不够。但也只能这样了。

15 页的容量对于介绍整个《机动战舰 NADESICO》来说确实远远不够，但已经是期刊的极限。

上一次在"电电"上大篇幅地介绍动画作品还是四年前，我们不期待能够向上一次做得好，但也希望大家能够喜欢这篇文字，然后通过它喜欢 NADESICO 这部动画。

希望大家在看的时候，能够看到自己的——闪亮的泪水，还有，跳跃的心。

SPECIAL THANKS：小卡（ALUCARD）、前田（SILENT）

文／laser

闪亮的泪水，跳跃的心

《机动战舰 NADESICO》纵横谈



STAFF

策划 …… laser、星辰
制作 …… laser、星辰
STORY
1～12、25、26 …… laser
13～24、MOVIE、BLANK …… 星辰
GEKIGANGER3 …… 星辰
CHARACTER …… laser
Q&A …… 星辰
OTHERS …… laser、星辰
MUSIC …… 前田



机动战舰 NADESICO 年表

2195 年 10 月

木星蜥蜴袭击火星殖民地

2196 年 10 月　　nadesico 启航

地球联合军发布缉拿 nadesico 的命令

nadesico 在火星出现

2197 年 1 月

山田二郎(大豪寺凯)死亡

新型 AESTIVALIS 和三名驾驶员登上 NADESICO

2197 年 9 月

五月绿二号殖民地被毁，NADESICO 为遇难者举行葬礼

NADESICO 到达火星

在火星地下生活的伊妮斯登上 NADESICO

被木星蜥蜴完全包围，火星地下基地全毁

发现在地球失踪的地球联合军战舰，瓢仁提督自爆，NADESICO 进入郁金香，在月球轨道出现

最新型 AESTIVALIS 与驾驶员赤月、新提督宗竹、原 NERGAL 重工社长秘书爱丽娜登上 NADESICO

与地球联合军协同作战，在北极海救出亲善大使

调查并且回收落在迪尼西安岛上的新型郁金香

破坏木星蜥蜴在废旧的武器工业区库斯科配置的新型武器

"思兼"暴走

NADESICO 被地球联合军编入

NERGAL 重工被木星蜥蜴毁掉，明人跳跃到两周前的月球

明人与木连人型机器"大魔神"作战

木连驾驶员白鸟九十九潜入 NADESICO

白鸟九十九回到所属的优人舰队

NADESICO 在月球基地加装"Y－UNIT"引擎

木连人型机器"大魔神"攻击月球

NADESICO 得知木星侵略者的真实身份

宗竹提督驾驶失败作 X－AESTIVALIS 爆炸身亡

"明天的舰长就是你"开幕

印度洋会战中作为后方支援的 NADESICO 使用"钓鱼作战"击退了木连的"玻色子"炮攻击

月球领域大规模作战开始

木星无人驾驶机器侵入 Y－UNIT，NADESICO 大混乱

木连亲善大使白鸟雪奈再次登舰

明人知道双亲死亡的真相，带领雪奈等人逃离 NADESICO

四周后，NADESICO 成员在琉璃的协助下重返舰内，飞往宇宙

九十九播放"激钢人 3 特别编辑版热斗篇"，NADESICO 来访，与木连进行和平谈判

NADESICO 举行"激钢祭"

木连方单方面撕毁和平协议，九十九死在好友月臣原一郎枪下

2198 年 3 月　　NADESICO 回到地球

2198 年 9 月　　地球与木连休战

2199 年 3 月　　明人向尤利加求婚

2201 年　　"黑暗王子"归来……

第一话：向男子汉般的那样去吧！

2915 年，从木星飞来的不明身份的战舰向地球的殖民星球火星发动了侵略战争，火星防卫军在交锋中完全不是对手，彻底惨败。迫不得已的旗舰舰长下令全军撤离，以舰身撞击敌舰来阻止侵略者的突入，惨烈的战斗拉开了第一次火星会战的序幕……而在火星地下的掩体里，更发生了不可思议的事情……

一年之后，火星已经完全控制在切略者的手中，照此形势发展，地球也是朝不保夕。地球上的大型企业 NERGAL 制造了最新科技的机动战舰——NADESICO 号，并集结了众多优秀的人才，用以对抗入侵的木星无人驾驶战斗机器——蚱蜢、蜘蛛。我们的男女主人公：美少女舰长御统尤利加与问题少年天河明人由于一个偶然相聚在了 NADESICO。

在木星蜘蛛和蚱蜢猛烈地进攻下，明人阴错阳差地做上了战斗机器人 AESTIVALIS，并且在尤利加的"激励"之下，完成了诱敌任务。首次露面的机动战舰 NADESICO 发挥了强大的威力，将来犯的敌人一举歼灭！我们的故事就这样开始了……

排开海水，NADESICO 红白夹杂的漂亮机身首次出现在大家面前，简直太帅了！

经典场面



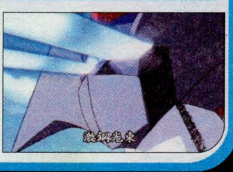
第二话：绿色的地球交给我吧

被任命为厨师的明人来到 NADESICO 的目的是为了向儿时的伙伴尤利加证实一件事情："自己的父母到底是被谁杀死的"，然而尤利加对此也是一头雾水。正在这时，地球联合军对 NADESICO 的战斗力大为艳羡，认为这种战舰不应该在民间手里，而是应该由军方管理。联合军决定将 NADESICO 拘捕回收，执行这个任务的正是尤利加的父亲——地球联合军极东第三舰队提督。尤利加不顾大家的劝阻，拿着 NADESICO 的启动钥匙来到了联合军的舰上，剩下的众人也被军方严加看管起来。闲极无聊的众人看起了山田二郎珍藏的热血动画片——《激钢人 3》(NADESICO 的第二条线索正式登场了！)，明人被其中的热血情节所激励(?)，带领众人将看守击倒，自己开着 AESTIVALIS 去找尤利加。与此同时，木星的郁金香战舰再次来袭，尤利加也回到了 NADESICO，原来她只是去父亲那里了解明人父母被杀的真相。明人与山田的机体合体，发出了热血必杀技——激钢 FIRE，NADESICO 冲进郁金香的体内发动重力波炮，一举摧毁了敌人。NADESICO 以民间战舰的名义驶向宇宙，飞往目的地——火星。

(屏幕上)激钢人："激钢飞拳！""激钢飞切！""激钢光束！"(屏幕下)丝毫不为所动的哥特："叫出武器的名称，是声音驱动的关系么？"激动的山田："不对不对！这是热血！这是满溢的灵魂！"

从这一天起，NADESICO 对热血动画无休止的搞笑开始了……

经典场面



第三话：来得太早的“再见”

地球用来防御木星兵器入侵的第一防卫线，是靠核融合卫星所产生的防御壁，对于要离开地球的 NADESICO 来说，变成了最主要的阻碍。而在这之前，NADESICO 要飞进宇宙，还必须要突破之前的六道各式各样的防线。在地球联合军的联合会议上，联合军将不服命令的 NADESICO 定为主要敌人，决定不惜一切代价拦下 NADESICO。尤利加的好朋友葵纯，为了留住尤利加和 NADESICO，在第四防卫线与情敌明人展开了一对一的“男人之间的对决”。在被明人“打醒”之后，纯决定以自己的身体挡住第二防卫线射来的飞弹，幸好这时 NADESICO 达到了临界点，发动了相转移引擎，及时赶到的明人与山田救下了决心赴死的纯。NADESICO 将功率开到最大，终于突破了第一防卫线，冲向了茫茫的宇宙，纯也成为了 NADESICO 上的一员。正当大家以为平安无事的时候，已经和明人成为好朋友的山田，却死在了正在逃走的军方枪下……

经典场面



“对不起，奈奈子，看来海边是去不成的了……”现实中的动画与动画中的动画巧妙结合在一起，感伤，有过么？可怜的大豪寺凯，刚刚有点喜欢这个角色，就这样……

第四话：在蔚蓝宇宙心跳不已

失去了好朋友的明人十分消沉，一个人躲在房间里一遍遍看《激钢人 3》中海燕丈死去的场面来缅怀好友。NADESICO 想要停泊的殖民地五月绿二号，在瞬间就被木星的武器摧毁了，这使得舰上的众人十分震惊和哀伤。从毁掉的殖民地上，NADESICO 上又多了四架 AESTIVALIS 的零 G 战模组和三个性格古怪的女驾驶员——昴凉子、天野光、真木泉。明人和三位女驾驶员出击去毁掉的殖民地回收剩下的一台零 G 战模组，发现的时候才得知已经被木星蜥蜴侵入了电脑，并且向四人展开了猛烈的攻击。三位久经沙场的驾驶员确实是战斗力非凡，但是初次驾驶零 G 战模组的明人却是洋相百出，不过最后凭借着“觉醒”后的一招超热血的“激钢爆焰”，明人一举击碎了敌人的机体。获胜归来的明人受到了大家的赞誉，与此同时，明人、尤利加、通讯员小惠三人之间也开始了不明不白的三角恋情……

经典场面



“大家好，我是驾驶员田野光，蛇夫座 B 型，十八岁，喜欢的东西是匹萨边边的硬皮，还有稍微受潮的煎饼，请大家多多指教！”独特的出场方式，新来的驾驶员还真是古怪呢……不过听到这些东西，是不是有点像某时某地的自己？

第五话：小琉璃的航海日记

在 NADESICO 到达已经确立制空权的火星的过程中，由于火星蜥蜴还没有完全掌握 NADESICO 的机能，所以很久没有发动正式的攻击了，于是 NADESICO 的星际旅行也就成了漫长且无聊的日子。而对于尤利加来说却不是这个样子，她不但陷入了爱情的烦恼中，而且还要以舰长的身份主持各种各样的（五月绿二号上遇难者的）葬礼。无休无止的葬礼让尤利加头疼不已，也让她对自己舰长的身份与作用产生了怀疑。正当舰上众人为了 NERGAL 制定的“为维护风纪舰上不允许有超过牵手的男女之间的亲热行为”的规定举行大规模的罢工行动时，NADESICO 进入了火星的轨道。木星蜥蜴的战舰对其展开了猛烈的攻击，明人驾驶着 AESTIVALIS 再次出战。这样的组合，能够到达火星迎战敌人，也真的是个奇迹呢……

经典场面

看着尤利加穿着各式各样的民族服装主持千奇百怪的各式葬礼，简直快要笑破肚皮了……

第六话：好像命运的选择

经过一番激烈战斗，NADESICO 终于到达了火星的地面，明人在战斗中表现出来的实力让凉子等刮目相看。着陆之后，一方面凉子她们出发去 NERGAL 的研究所寻找幸存者；另一方面，明人则请假驾驶 AESTIVALIS 去自己的出生地——乌托邦殖民地看一下，爱恋明人的小惠也一同前往。家乡残破的景象让明人十分感怀，偶然中，明人他们坠进了一个破旧的防空设施。在那里，他们发现了许多的幸存者，这个发现让明人十分高兴，能够拯救火星的幸存者回到地球，正是他一直以来的心愿。然而事与愿违，以 NERGAL 的员工、相转移引擎与次元歪曲防壁的开发者之一伊妮斯教授为首的幸存者不相信 NADESICO 的实力能够战胜木星蜥蜴。明人与伊妮斯教授一同来到 NADESICO 上，与此同时，一样拥有次元歪曲防壁的大量敌舰开始向 NADESICO 发动攻击。不开启防壁，NADESICO 就会被击沉；开启防壁，在 NADESICO 正下方的幸存者们就会死去。在这两难的境地下，作为舰长的有利加有会做出什么样的选择呢……

经典场面



“自从上了 NADESICO，你还是第一次对我这么温柔……明人，你可以……吻我吗？”看惯了总是傻里傻气闯祸撒娇耍脾气的尤利加，来品味一下她的温柔如何？



第七话：你曾经吟咏的歌

在牺牲了众多幸存者的性命之后，NADESICO终于冲出了木星蜥蜴的包围，舰身也受到了严重的伤害。慢慢修复的NADESICO在火星上踯躅着，不过舰上又多了一个怪人，那就是上次幸存下来的伊妮斯教授。行进的过程中，大家发现了一件很奇怪的事情，原本被郁金香吸进体内的地球联合军的战舰忽然出现在NADESICO的面前。经过伊妮斯的解释，大家才知道郁金香其实不是母舰，而是一种类似异次元门的传送装置。就在这时，明人从伊妮斯口中得知，NADESICO的总督竟然就是第一次火星会战的指挥官。虽然他击下了郁金香，可是坠落的战舰也使明人的故乡毁于一旦。愤怒的明人不顾一切的抓住了总督的衣领！为了获得新的引擎，总督和明人一起来到地球军的战舰里，没想到总督开动着战舰，将炮口对准了NADESICO，命令NADESICO进入前方的郁金香。与此同时，后面的追兵也已经到了……尤利加相信提督的判断，毅然下令将NADESICO驶进郁金香，在身后的提督为了不让敌人追击，选择了与舰共忘，以自爆挡住了庞大的敌人舰队。进入了郁金香内部的NADESICO，对自己的出路完全是一片茫然……

“我并不是一个好提督，不是一个好大人，因为在最后的最后，也只是顺从自己的任性。但是，我是要说，NADESICO是你们的船，无论愤怒或憎恨或爱……也都是属于你们……”一直以为是一个摆设的白发提督居然是有那样深的来历，而且又选择了那样一个方式来结束自己的一切。在这里我们所感到的已经不仅仅是震撼。

经典场面



第八话：变温的“冷酷方程式”

第四次月攻略战，地球联合军与木星正在进行激烈的战斗，忽然间从敌方的郁金香里冲出了在火星失踪已久的NADESICO！分不清状况的尤利加（她与明人、伊妮斯不知道为什么出现在冥想室里呼呼大睡）下令攻击，结果却是直接命中了地球军的舰队（汗），幸好没有人员牺牲……新模组的AESTIVALIS，新的驾驶员，新的NADESICO二号机COSMOS出现在大家面前。原来在NADESICO进行瞬间跳跃的时间里，地球上已经过了八个月。在这期间，NERGAL与联合军和解，制造了新型的战舰参加战斗，一举夺回了月球。这样的话，NADESICO面对的就是要被编入军方，舰上的众人也要变成军人，参加战斗。大家正在为此事犹豫不决的时候，敌人再次来袭。明人与大家出战，结果却因为意外脱离了NADESICO的力场，陷入了不能回舰的困境。幸好明人想到了利用反作用力，一点一点返回，途中还救下了前来帮助自己的尤利加和小惠。危机解除后，新的提督出现在大家面前，居然是当初杀死山田的那个军官。另外，新来的驾驶员赤月和副操舵员爱丽娜似乎针对着明人有什么阴谋……

“呀呵～～起床了，大家！醒来后立刻就到自己岗位进入非常警戒体制。舰长舰长舰长……”“唉～～！”怎么样，做鬼脸的琉璃可爱吗？

经典场面



第九话：奇迹的作战“接吻吗？”

整备完成的NADESICO接到的第一个任务就是去基地附近的一个小岛上救出联合军的亲善大使，为了避免和敌人正面接触，NADESICO选择了隐蔽行动。漫长而枯燥的旅行让大家感到无聊，小惠拉着明人来到虚拟＊＊室，演出了一场“国中青春剧”，向明人表达爱意。这时，一心放在明人身上的尤利加心不在焉地开动了自动迎击系统，一发重力炮将大量的敌人引了出来，NADESICO的隐蔽作战失败了，只好选择一条比较危险的道路迂回前进。内心倍受谴责的尤利加十分消沉，于是明人拉着她来到虚拟室……出现在到达目的地的NADESICO面前的是为数众多的敌人，明人们的AESTIVALIS再次出战。虽然明人以一计“激钢爆炎”消灭了敌人，但是却和主舰失去了联系。正当大家都以为明人已经牺牲的时候，明人带着救回的亲善大使回到了舰上，所谓的亲善大使居然不过是一只大白熊？！这一切都是新来的提督搞的鬼……经过了一番波折之后，一种奇妙的感情开始在明人和尤利加之间慢慢地滋生了……

“我教你一个提起精神的诀窍吧！”“哦？”“闭上眼睛。”……啊，明人的初吻，尤利加的初吻，有一个青梅竹马还真是好呢……





第十话：“女人味”是危险的

这一次的NADESICO的任务是调查并且回收落在迪尼西安岛上的新型郁金香，悠闲的众人完全没有将提督的布置放在心上，把这个任务当成了一场郊游。在舰上，尤利加为了得到明人的“芳心”，开始苦练厨艺，但是她苦心烧出来的料理，对于明人来说简直是一场噩梦。不久，小惠也加入了这个行列，明人受尽了折磨。NADESICO来到了迪尼西安岛，宜人的海边景色让众人玩得十分开心，罗里罗唆的总督也被大家收拾得很惨。在岛上闲逛的明人遇到了一个奇怪的女孩子艾卡，类似于《激钢人3》中的情节让明人以为找到了一生的幸福，没想到这个女孩子是澳洲大财团克里逊家的独生女，最大的愿望就是和“相爱的人”一起在战火中“幸福地”死去，成为悲剧的女主角！？从新型郁金香中跳出的巨型木星蜘蛛就是艾卡完成这场悲剧的工具，几架AESTIVALIS与蜘蛛陷入了苦战，最终还是一直暗恋明人的凉子在看到明人和艾卡的“亲密举动”之后爆发潜力，将木星蜘蛛打了个稀烂。回到舰上的明人，受到了三人份的恐怖的料理攻击；而在另一方面，问题少女艾卡的目标变成了被众人遗忘在岛上的可怜提督……

“我就是悲剧中的女主角！”裙摆在战火中摇逸，完全陶醉在自我设计的剧情中，问题少女艾卡真的是让人头痛呢。NADESICO在对热血动画完全恶搞之后，黑手终于又伸向了少女漫画……

经典场面



第十一话：若注意的话“这是老旧”

虽然也有兴奋的事，但基本上，NADESICO还是军方乱来一气的作战的执行者。照理来说这应该是十分艰苦的，不知道大家倒底是坚强还是迟钝……废旧的武器工业区库斯科被木星蜥蜴占领了，并且配备了新型武器“七节”形成了防线。突破这个防线并且摧毁“七节”，就是NADESICO这次的任务。原本以为是一发重力炮就可解决的简单任务，没想到“七节”的威力十分强大，NADESICO遭到重创，只好再次派出AESTIVALIS进行地面破坏。由于和主舰没有能源联系，必须要配备电池和给养才能出战，卷上一个大包袱（倒霉的活又落在了明人身上），五架AESTIVALIS如野营一般雄赳赳气昂昂地出发了。临近战线时，迎击AESTIVALIS们的竟然是两个时代以前的主力作战兵器——战车！不管是多么旧的兵器，数量众多的话也是威胁，AESTIVALIS陷入了苦战。然而却由于明人的“热血”，小队陷入了弹药和给养短缺的境地。另一方面，“七节”又开始发动，NADESICO随时都有被击毁的危险。没办法，小队将所有的弹药和给养都配备给了明人和赤月，由他们来完成任务。经过全队的努力和精诚合作，终于在千钧一发之际摧毁了“七节”。朝阳，男人之间的握手，明人终于找了和《激钢人3》中一样的情节……

经典场面



“一二三四、二二三四”四架AESTIVALIS在前面雄赳赳地开路，后面还跟着完全狼狈的明人。配上雄壮的进行曲，NADESICO监督的恶趣味已经到了极致。

第十二话：那忘不了的日子

联合军再一次和木星蜥蜴开始了大规模的合战，拥有最强战斗力的NADESICO理所应当地被安排在了最前方。但是奇怪的事情发生在了全力出战的AESTIVALIS上——AESTIVALIS开始不分敌我地进行攻击，致使联合军损失了大部分的军力，合战就在一场乱七八糟中结束了。经过地球联合军的调查，原来NADESICO主电脑“思兼”有过去突破地球防线的记忆，具有超强学习功能的“思兼”已经把联合军是妨碍NADESICO行动的敌人这段记忆学会了，因此在和联合军共同作战的时候会产生抗拒反应。联合军的做法就是要完全消除学习记忆，然后改写新的程式。这是一直把“思兼”作为最好的朋友的琉璃所不能接受的，然而NADESICO现在隶属于联合军，所以不能反对。联合军的工程师们控制了主电脑室，开始一步步地消除“思兼”的记忆，没办法的琉璃求助于明人，通过整备师星矢的电脑和程式，实体化进入“思兼”的内部，来暂时消除“思兼”对联合军的对抗意识。这样的话，只要假装服从联合军，NADESICO还是原来的NADESICO。然而“思兼”的自卫反应还是出现了，实体化的它居然是明人最喜欢的——激钢人！经过一番思想斗争，明人终于变身成为威力更加强大的“DRAGON钢人”，暂时消除了“思兼”的反抗意识……真的是一个皆大欢喜的结局呢。

经典场面





和自己内心的英雄化身——激钢人战斗真的是一件非常痛苦的事情呢，不过明人还是用自己的私藏法宝——DRAGON钢人战胜了对手！套用明人的一句话来说：这可是梦幻的变形模式！（不知道喜欢盖塔龙的朋友们作何感想？）

第十三话 真实不是只有一个

就要过圣诞节了，NADESICO上一片忙碌的景象，大家都在考虑究竟要邀请谁来和自己一同过圣诞节。小惠、尤利加和凉子都不约而同地想到了明人，可是明人似乎一点都没意识到，还躲在房里看着激刚人的动画。NADESICO驶入了地球联合军的港口，迫于联合军方面的压力，NERGAL上层决定让NADESICO全体成员都加入联合军。由于明人的几次擅自行动，联合军不准备让明人加入军籍，因此明人只好离开NADESICO，小惠也毅然决定和明人一起离开。明人被爱莉娜邀请来到了NERGAL研究基地，此时NERGAL正在进行生体玻色子跳跃以对抗木星蜥蜴，而明人就是完成这次实验的关键人物。在NERGAL研究基地一次失败的实验之后，木星蜥蜴的新型战斗机械人从实验装置中利用玻色子跳跃直接来到了城市中开始大肆破坏，而且该机体可以进行单体玻色子跳跃，凉子她们陷入了苦战。明人在一番思想斗争之后终于发现如果失去了NADESICO，那么就再没有什么可以守护的东西了，于是不顾小惠的反对来到了战场，在木星机体自爆之前和它一起进行玻色子跳跃……在另一架被击毁的木星机体中大家看到了“激钢人3”……

经典场面

星矢一边整理圣诞树一边用五音不全的嗓子哼着片头曲“You get to burning”，站在一旁的副舰长葵纯忍无可忍，于是用比星矢更大的声音唱起了此歌，两种诡异的声音回荡在NADESICO上。（这简直就是声波武器！）

第十四话 像“热血动画”般去吧！

本集是机动战舰NADESICO的总集编，是对整个动画前半部分的一个回顾，大家可以通过这集了解一下前半部分的剧情。在日本，一般比较长的TV动画在中间一集都会有一个总集编，因为这些动画一般是每个星期放一集，在连续播放了几个月之后作一个总集编可以让大家整理一下几个月前看到的情节，这也算是日本TV动画的一个风格吧！机动战舰的总集编制作得相当有创意，它是以机动战舰剧中剧《激钢人3》的视点来制作的。在这个总集编里不光有机动战舰前半部分的故事，还有许多关于《激钢人3》的故事。邪恶的外星人阿卡拉通过观看机动战舰的动画（在《激钢人3》中大家看的动画就是《机动战舰NADESICO》）发现了次元歪曲防壁的强大威力，于是在自己的座机上也安装了次元歪曲防壁，并向激钢人总部国分寺超研究所发起了进攻。正在观看机动战舰的天空健他们马上驾驶着激钢人开始反击，但是激钢人3的所有攻击都被次元歪曲防壁所阻挡，无法对阿卡拉造成任何伤害，情况十分危急。在这时博士要健发动刚刚完成的激钢爆炎来对付阿卡拉，天空健、海燕丈和大地明三人合力发动了威力巨大的激钢爆炎终于击退了阿卡拉。事后大家询问博士为什么会制造出这个武器，博士回答因为刚刚在《机动战舰》中看到了这一招……

经典场面

奈奈子：“今天的‘NADESICO’是特别节目吗？”纯平：“因为故事到了一个转折点，所以需要一集用来整理。”丈：“其实是因为制作公司因为面临除夕而忙不过来吧？”纯平：“切，丈你还真是现实呀！……”（说出了总集编的真正目的……）

第十五话 遥远星球来的男友

在击毁的木星机械人中发现了大量《激钢人3》的周边物品，而且从机械人的构造来看应该是一个载人机器，难道木星已经掌握了活体玻色子跳跃技术了吗？为了不引起舰内的恐慌，提督决定进行秘密的搜查潜入者的行动，于是这次行动也就理所当然地落到了唯一知情的整备班和副舰长的头上。另一边，尤利加和爱莉娜等人在一起讨论有关明人特殊体质的问题。之前的所有活体玻色子跳跃实验都以失败告终，但是明人却是唯一一个曾经成功进行单体玻色子跳跃的人，不过尤利加却认为这是因为明人对她的爱所引发的奇迹……小惠因为明人不听自己的劝告而一人在房间里观看"激钢人"的动画，动画中的天空健也和明人一样为了朋友而离开了自己心爱的人，看到这里小惠不禁想要关掉动画，这时身边的玩具兔子却突然动了起来，原来隐藏在这只兔子中的就是木星侵入者白鸟九十九，因为看到了传说中的激钢人3续篇而情不自禁地暴露了身份。但是和大家想像中凶残的木星人不一样的是，白鸟九十九的样子和地球人一模一样，而且在面对女性时竟然羞涩得像个小孩子一样，再加上狂热的喜欢激钢人3的动画，这样单纯的人使人怎样也不能和杀人不眨眼的木星蜥蜴联系起来。另一方面，明人在月球击退了前来进攻的木星机器人"大魔神"之后终于和NADESICO会合了，但是明人在战斗中却发现原来木星人和地球人是一样的。

经典场面

大魔神驾驶者月臣元一郎被明人击败后热血沸腾的说道："可恶，我熊熊燃烧的正义之火是不会熄灭的，即使粉身碎骨我也要保卫我的国家，你们这些家伙……"突然忘记了台词，于是拿起一本书翻看后继续说道："如果生在不同的星球说不定还可以作朋友……下次见面时绝对会干掉你！"（本来非常热血的场面，只可惜记性不太好，难道木星人都这样？）



第十六话 我们的战争开始了

白鸟九十九在小惠和遥的协助下逃离了NADESICO，明人他们驾驶着向日葵（机动战舰上的小型宇宙船）跟踪九十九的飞船想要救出小惠她们，但是由于九十九进入了木星舰队中，明人只好遗憾地返回月球基地。在基地里，众人得知了木星人原来是百年前被流放的地球人，因为他们发现地球方面有侵占火星的企图所以向地球发动了攻击，原来大家一直在和人类进行着殊死的战斗。另一方面，小惠她们来到了九十九的舰队"木连优人舰队"中。在这里遇上了上次和明人大战的大魔神驾驶员月臣元一郎，原来元一郎和九十九是好朋友。从元一郎口中，小惠她们得知了有关木星人的更多的故事。为了向地球人复仇，元一郎和九十九决定进攻月面基地。在木星强大的攻势下，月面基地中刚刚建造好的NADESICO四号舰"芍药"被破坏了，所幸的是连接芍药的Y单元并没有损坏，于是星矢决定将Y单元移至NADESICO上使用。明人为了保护NADESICO又和元一郎展开了战斗，而九十九则将小惠和遥送了回来。由于发现了木星人的真相，众人的战斗意志产生了动摇，一股不和谐的气氛在NADESICO上扩散开来。

经典场面

（在追击九十九的向日葵号中）尤利加："仔细想想，那个人（九十九）好眼熟啊，他又说喜欢激钢人……对了，他好像山田二郎哦！"琉璃："我也这么认为。"星矢："假装遇害后投效敌人，以劲敌的身份再登场，这是他喜欢的公式哟！"荷梅："或许是子弹被胸前的一块硬币挡住了。""也有圣经和打火机这种可能……"明人："你们这些家伙……"（影视作品中的经典场面几乎都被说全了……）



第十七话 来的太迟的再会

NADESICO和Y单元结合之后增加了两台相转移引擎，实力大大提高，但是大家知道了木星蜥蜴原来是以前被流放的地球人之后士气反而降至了最低点。在舰桥上除了琉璃仍在坚守岗位之外，其它人都离开了。尤利加则在舰上四处寻找明人。这时爱莉娜等人向尤利卡反应最近整备机体的开支无故增加了很多，再加上整备班长星矢最近好像和天野光关系比较密切，所以她们怀疑很可能是星矢私自动用了公款……于是尤利加和明人一起准备将这件事调查清楚。原来事情并不是像大家想像的那样，星矢偷偷地用这笔费用制造了一架更加强大的AESTIVALIS——XVALIS，这架机体可以单体发射重力波炮，即使是面对木连巨型机器人也可以轻松取胜。由于木星人的秘密被泄漏，所以NADESICO的提督必须担负起这个责任，这也就意味着提督有可能会受到军事法庭的制裁。正当提督为此憧憧不安时，XVALIS的出现使提督看到了一线希望，如果能靠XVALIS打败木连军的话则还有将功补过的可能。但是，提督最后的希望也被无情地打碎了。星矢发现XVALIS在设计上存在缺陷，为了追求大威力而安装的引擎XVALIS本身根本承受不了，在XVALIS发射重力波炮之前自身就会发生爆炸，所以不可能用于实战中。希望破灭的提督此时已经失去了理智，毅然驾驶着XVALIS冲向战场，最后不可避免的化为了灰烬。

经典场面

尤利加拿着星矢做的自己和琉璃的手办说道："这个一点都不写真，琉璃没有这么好的身材，而我的这个胸部应该再大一点！这个你问明人就知道了。"明人："喂，你不要说这种容易引起误会的话！！"尤利加："不管怎样，你要重做，而且手臂还要做得细一些……"啪！尤利加把手办的手臂掰断了……星矢："你这个混帐！对别人的东西做了什么？！"对不起……"（尤利加丝毫没有一点身为舰长的自觉，唉……）



第十八话 水之音是"我"的声音

这集的主角是星野琉璃。七年前，身份不明的琉璃被任职于NERGAL旁系的电算部门研究所的养父母收养，养父母在研究所内为了让琉璃成为预定六年后完成的新造战舰NADESICO的成员而进行智能强化训练。在接受了巨额的养育费的谢礼后，他们便把琉璃交给了NERGAL总公司。这些事情琉璃都还清楚地记得，但是琉璃想知道的是在被收养之前所发生的事情，对于这些事情思兼没有任何资料，而琉璃自己也仅有一些非常模糊的记忆：出生之后学会的第一句话就是"爸爸""妈妈""阿基米德"和"π"，对于父母的印象则只局限于两个人型的黑影。就在琉璃困惑的时候，通过赌博业发展起来的和平中立国PEACE王国派来了使者迎接琉璃，原来琉璃的真实身份是PEACELAND国王的女儿。因为国王和王后长久都没有孩子，所以不得不靠医学技术来做出孩子，接受了这个委托的外国医疗组织利用试管婴儿和基因合成技术造出了受精卵，但是该组织却不知为何受到了恐怖组织的攻击，在这次的攻击中存活下来的受精卵被集中在一个地方进行养育，琉璃就是其中之一。在琉璃四岁的时候被NERGAL选中，成为了NADESICO的操作者。在得知了自己的身世之后，琉璃决定不留在将自己当做工具而制造出来的国王身边，而选择了继续待在有很多傻瓜但是却很有人情味的NADESICO上。

经典场面

在明人护送琉璃前往PEACELAND的途中，明人："为什么选我？"琉璃："公主要配骑士，在公主身边似乎都会带着骑士。"明人："这种事从哪里听来的？"琉璃："看动画学来的……"（琉璃难得会露出孩子般可爱的一面，这点和绫波丽一样。）

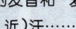
第十九话 明日的舰长就是你

为了扫除NADESICO上的沉闷气氛，NERGAL方面决定在NADESICO上举办一次“第一明星”的选美大赛，尤利加在得知这个消息之后又附加了一条“选美的冠军可以获得担当一天舰长的奖励”。虽然因此使得参加选美的人数增加了不少，但是不知什么时候“成为一天舰长”的奖励变成了“成为正式的舰长”，这下子选美大赛变成了“新舰长选拔比赛”，现任舰长尤利加也不得不全力参加比赛来捍卫自己的舰长职务。比赛正式开始了，大家的竞争非常激烈，不过最有希望获得冠军的还要数小惠、尤利加等少数几个人，在尤利加一曲唱毕之后赢得了满堂喝彩。此时，令大家惊异的事情发生了，琉璃竟然中途加入了比赛……由于琉璃的加入使得比赛产生了意想不到的变化，琉璃演唱的一首“我是你的唯一”打动了所有人的心，在最后的统计结果中琉璃以绝对的领先优势获得了第一名。但是琉璃自己放弃了当选舰长的机会，而第二名则有包括尤利加在内的多个人都获得了相同的选票，因此只好以划拳来决定究竟由谁来担任舰长。最终，尤利加在划拳中胜出，得以继续担任舰长的职务。

经典场面



本集中的经典cosplay场面层出不穷，整个剧情的设计极度模仿了TV版《超时空要塞》中选举MACROSS小姐的那集，在尤利加、琉璃等人的演唱中也处处可以看到林明美的影子，就连比赛的口号居然也定为“爱，你怕了吗？”（注：此句话在日语中的发音和“爱，你还记得吗？”非常相近）汗……





第二十话 沉稳安静地战斗吧

在和木星舰队的战斗中，NADESICO受到了木连战舰新武器“玻色子炮”的强力攻击，这个武器是利用玻色子跳跃技术将炸弹直接运送到对方战舰周围进行引爆，从而可以轻易突破战舰的次元歪曲防壁直接对战舰进行打击。面对如此强大的武器，舰长尤利加命令NADESICO全力逃亡，木星战舰则尾随追踪而来，一场惊心动魄的追逐战就此展开。因为木星战舰的玻色子炮的射程有限，只能在100公里的范围内发射，所以尤利加针对此点制定了一个大胆的“钓鱼”行动计划。木星方的“玻色子炮”是依靠侦查相转移引擎来进行瞄准的，所以如果将NADESICO的相转移引擎停止的话，“玻色子炮”就无法发挥作用了。尤利加在NADESICO前方布置了两组诱敌用飞弹，另外又将AESTIVALIS小队全部派出在第二组飞弹后待机，等待机会直接攻击木星战舰。由于无法探测到NADESICO的具体位置，木星战舰遇上了第一组飞弹群，虽然本舰的损伤不大而且还因此计算出了NADESICO的具体位置，可是木星舰长认为在前方一定还有第二组飞弹群，如果在接触第二组飞弹群的同时又受到了NADESICO重力波炮的攻击则很有可能被击毁，于是木星舰长决定偏离航道，加速直接接近NADESICO进行攻击。它们的行动都在尤利加的计算之内，在木星战舰前进的方向上有AESTIVALIS小队等着他们。由于突然出现的AESTIVALIS小队使敌人措手不及，因此在小队毫无损伤的情况下轻易地击退了敌人。

经典场面

本话的情节酷似一场惊心动魄的潜艇追逐战，在茫茫宇宙中双方都无法准确地探测对方战舰的位置，因此战斗的胜负完全取决于双方舰长制定的作战方针。事实证明尤利加的确高人一筹，不愧是士官学校第一名的高材生。另外，在战舰的追逐战中还可以听到类似声纳探测的声音，在战斗胜利后木星舰长向尤利加致电表示钦佩（《银河英雄传说》之莱因哈特？狂汗……）



第二十一话 曾经奔跑过的草原

二十分钟前：星矢将自行车改装完毕使其不会受到通路上高压电的影响，明人他们必须骑车进入Y单元内夺回控制权。

三十五分钟前：泉看到了幽灵。

八分钟前：赤月看到了本该死去的哥哥。

??分钟前：两架木星机器人接近NADESICO，AESTIVALIS小队请求出动。

五十四分钟前：NADESICO和木星军在月球轨道上展开激战。

八十分钟前：在NADESICO上召开了对月球进攻的作战计划会议，会议决定把敌人集中在一处后用相转移炮进行攻击，相转移炮的发射时间是八十分钟后。

四十五分钟前：明人成功进行单体玻色子跳跃将敌舰的玻色子炮破坏。

三十分钟前：Y单元武器管制电脑猿田彦出现故障，无法控制，通往Y单元的通路也充满了高压电流无法通过。

三十四分钟前：众人看见了已经死去的凯等人的幽灵。

十八分钟前：明人、泉和赤月三人骑着特制的自行车进入Y单元。

四十分钟前：在木星舰队上，九十九建议与地球人进行和平谈判。

四十三分钟前：赤月进行单体玻色子跳跃实验，失败。

八分钟前：在明人等人面前出现已经死去的亲友使得他们止步不前。

三分钟前：……

二分钟前：……

一分钟前：明人成功到达了Y单元控制室……

作战时刻：相转移炮发射成功，敌军击退。

经典场面

本集的风格相当意识，整个事件的时间顺序完全被打乱了，从制作风格上看和EVA同属意识流，无疑又是cosplay的一集。（不光只有庵野会玩“意识”呀……）



第二十二话 捍卫来访者

白鸟九十九的妹妹雪奈作为木连方的间谍潜入了NADESICO，但是雪奈的真实目的却是为了找到那个把哥哥抢走的人——遥。在NADESICO上，雪奈假装成一个丧失记忆的少女，但是这种伪装很容易就被伊妮斯识破了，不过伊妮斯并没有马上揭穿她。雪奈在NADESICO上无意中听到了士兵们的对话，从他们的对话中雪奈发觉地球人好像并不像其它人口中所说的那样邪恶和残忍。在澡堂里，雪奈终于看到了遥，可是遥和她想像中的欺骗哥哥以探听情报的形象完全不同，相反的，遥是一个很温柔的大姐姐。尤利加决定收留雪奈，并且准备向地球联合军提出同木连方和谈的建议。就在这时，NADESICO被地球联合军的战舰包围了，联合军本部下达命令要求尤利加交出雪奈，尤利加坚决不执行这项命令，并且准备对联合军舰队进行恐吓式射击，但是本应只能由尤利加一人才能拔出的主控制钥匙却被赤月拿在手里。原来赤月的真实身份是NERGAL的会长。赤月认为将雪奈留在NADESICO上没有任何好处，而且大家还从赤月的口中得知了明人父母死亡的真相：NERGAL为了独占火星遗迹中的玻色子跳跃技术将决定把此技术公诸于众的明人教授夫妇暗杀了。于是一场内乱开始了，最后明人等人在御统刚一郎和凉子等人的帮助下逃离了NADESICO……

经典场面

雪奈在众人面前使用木星的通讯机准备和白鸟九十九通话，可是不知为什么机器出了点小毛病，无法联系。这时琉璃走到通讯机面前，用脚狠狠地踢了几下……机器运转正常，通讯OK！（修理机器最简单的方法）

NERGAL ND·001 NADESICO

第二十三话 被称为故乡的地方

明人、尤利加等人逃脱了联合军的追捕回到了地球上，在这里大家又重操旧业，过上了以前的生活。明人、尤利加、葵纯等人在一家小吃店中打工，雪奈和遥也暂时住在这家店里。小惠继续担当声优的职业，但是现在的她却对动画里的战争非常反感。小惠想找同为声优的朋友倾述心事，却意外地发现朋友竟然是 NERGAL 的成员。其实现在所有的逃亡出来的同伴都处在 NERGAL 的严密监视之下。在星矢的帮助下，小惠暂时摆脱了追踪，并且从星矢口中得知了 NADESICO 的主控电脑"思兼"很有可能已经被修改了程式，而大家唯一的希望星野琉璃现在却不知去向。就在大家快要丧失信心的时候，琉璃向大家发出了联络信号，原来"思兼"并没有被控制，只是在琉璃的操作下装成是被修改过了一样，NADESICO 是属于大家的战舰。就好像"家"一样，无论如何都不能让 NADESICO 落入别人的手中。身处不同地方的同伴们又团结在了一起，目的只有一个：夺回 NADESICO。"思兼"在琉璃的控制下全面接管了 NADESICO，同时明人等人亦驾驶着 AESTIVALIS 与 NADESICO 会合，经过大家的努力，NADESICO 终于又回到了大家手中。下一个目标是……木星！

经典场面

明人等人在接到琉璃的通讯后决定返回 NADESICO，众人和店长依依不舍地道别，此时的画面是一幅众人的静止头像。当众人说完道别的话之后，在一旁的葵纯突然说道："没有我的话，这场面就像一幅画吧？"（不知道庵野秀明听到这句话后会作何感想？）

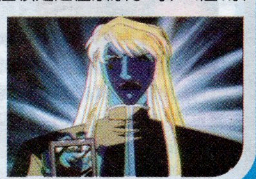
NERGAL ND·001 NADESICO

第二十四话 到处都有"正义"

得知了 NADESICO 要前往木星进行和平谈判后，白鸟九十九不顾月臣元一郎的反对前去和 NADESICO 会合。虽然表面上白鸟九十九是充当和平谈判使者的身份，但是他的真正目的却是为了和遥相会。在 NADESICO 上，众人又看起了《激钢人 3》的动画，大家从中理解到了以前没有发现的爱、正义、热血与勇气的含义，于是在 NADESICO 上掀起了一股狂热的"激钢人"风潮。另一方面，九十九和遥正式确定了恋人的关系。所谓的和平谈判只不过是众人一相情愿的想法，木连方的领导者跟本就没有寻求和平的想法，相反的，他们把和平谈判当做了一次清除异党的机会，而白鸟九十九则成了牺牲品。在和平谈判中，月臣元一郎奉命暗杀了九十九，其他人则经过一番苦战才逃回了 NADESICO，和平之路依然十分遥远……

经典场面

九十九想要独自前往 NADESICO，在临行前被月臣元一郎拦住。九十九："为什么阻止我，元一郎？"元一郎："如果你只是想当和平先锋的话，我决不会阻止你，可是，你是被地球的女孩子给骗了！对我们来说，最理想的女性不应该是这位奈奈子吗？"（注：奈奈子是《激钢人 3》中的女性角色）九十九："奈奈子的确是完美的女性，可是……"元一郎："可是什么？"九十九："终究只是二次元的女性呀！……"（一针见血的说法，厉害！……）



NERGAL ND·001 NADESICO

第二十五话："像我的风格"自己的风格

在九十九被暗杀的十二个小时之后，木连在草壁中将的"热血"演讲的激励下，开始了对地球的总攻。另一方面，宇宙中的 NADESICO 与鸢尾进行了一次划时代的试验，通过明人、尤利加、伊妮斯三人的引导，整个鸢尾成功地完成了第一次的活体玻色子跳跃，瞬间移动到了火星的火星继承者遗址上方。在实际上遗址相当于玻色子跳跃的控制系统，如果能解析这个系统，便能独占使用活体玻色子跳跃，也就是将最大的王牌握在手中。在木连和联合军之前控制遗迹，就是赤月的目的。明人等人登上了随后赶到的 NADESICO，尤利加开始了"自己的风格"的作战。相转移炮的威力果然十分强大，一发便将驻守遗迹的敌人消灭殆尽。自以为得计的赤月驾驶着鸢尾向遗迹冲来，没想到尤利加的下一个命令让赤月大惊失色——"相转移炮向遗迹发射！"尤利加认为破坏掉遗迹才是结束战争的唯一途径，但是由数十层次元歪曲防壁保护的遗迹丝毫没有受到破坏。于是，鸢尾与 NADESICO 的 AESTIVALIS 队各自出战。一心想得到遗迹的赤月和不想再有任何人有痛苦回忆的明人展开了激烈的战斗，一直战斗到遗迹的内部，陷入困境的明人在伊妮斯的暗示下，在没有 CC 的情况下便进行了玻色子跳跃，移动到了遗迹的最底层——这就是遗迹的力量。伊妮斯在"NADESICO 的为什么之完结篇"向大家解释完有关玻色子跳跃和遗迹的原理之后，消失在大家眼前。伊妮斯的真实身份到底是什么，明人与 NADESICO 上的众人又将何去何从，一切的谜底将在最后的完结篇中揭开……

经典场面

有利加开始的"自己的风格"的作战，相转移炮在呼啸声中向遗迹射去。从这一刻起，才真正开始喜欢任性、爱耍脾气的尤利加。



NERGAL ND·001 NADESICO

最终话：为了在某日相逢的你

一切在火星开始，一切又将在火星结束。跳跃到遗迹最底层的伊妮斯身边，居然出现了小爱，而这个小爱，就是明人玻色子跳跃到火星之前的小女孩，没有及时救出小爱，一直就是明人的一个心理创伤。可是，这个小女孩为什么还没有死，而且还会在这个时间出现在遗迹最底层，等待着明人的到来呢？正当大家为此疑惑时，木连的大部队通过郁金香来到火星，为了夺取遗迹，对 NADESICO 和鸢尾展开了猛烈的攻击。遗迹周围频繁地玻色子跳跃使遗迹活泼化，小爱的身体也受到了冲击。为了见小爱一面了却心愿的明人冲破了数十道防壁，终于来到最底层，却还是晚了一步，小爱留下一块神秘的金属板之后再次消失了。明人和大家终于通过伊妮斯的解释知道了有关小爱和伊妮斯身世的真相……尤利加决定自己留下和 NADESICO 自爆，毁掉遗迹来阻止战争，这个决定是明人无论如何都不能答应的。正在争吵的时候，原本应该死去的原提督居然出现在大家面前……

毁掉遗迹，就相当于毁掉时间机器的控制器，所有的过去、现在和未来进行的玻色子跳跃将会消失，一切将不复存在，战争将不会出现，历史将会改变。可是，留在大家心中的最重要的事物也将不复存在。对于大家来说，最珍贵的东西就是在 NADESICO 上的一年多的生活吧。最后，大家决定将遗迹核心放入 NADESICO 保存。回忆比宇宙和平更重要，这就是 NADESICO 上众人的美好的自私任性……

面对着上空无数的敌人，NADESICO 脱离的唯一途径就是以明人、尤利加、伊妮斯三人做媒体进行玻色子跳跃，而进行这么大的跳跃，是需要一定力场的，明人和尤利加要做的就是……接吻！？经过一番宇宙级的争吵之后，尤利加和明人终于心心相印，带着整个 NADESICO 跳跃到了茫茫的宇宙……

经典场面

一切的言语都是无用的，开始吧，震惊宇宙改变历史的一吻……



NERGAL ND·001 NADESICO

机动战舰剧场版 The prince of darkness

八号殖民地“白雪公主”遭到了突如其来的袭击，一群头带斗笠象僧侣一样的人疯狂射杀研究员，一时间，“白雪公主”内血流成河……当接到求救讯号的联合宇宙军战舰赶到时，“白雪公主”各处已经开始发生爆炸，而入侵者留下的唯一的痕迹就是玻色子跳跃前的巨大影像。

因为四个殖民地连续发生爆炸，地球统合军成立意外调查委员会负责调查次事，同时联合宇宙军亦自行展开调查，由星野琉璃担任舰长的机动战舰 NADESICO－B 奉命前往殖民地“天照”进行调查，而天照实际上是“葫芦计划”（在各殖民地间建立玻色子跳跃通道的计划）的中枢。由于天照指挥官对于琉璃等人的到来相当不满，并且对琉璃的调查工作拒不配合，因此琉璃一方面不动声色地进行例行检查，一方面暗地利用 NADESICO－B 的主控电脑思兼侵入天照的电脑系统获取资料。从天照的电脑里，琉璃意外地发现了大量非正式的玻色子活体跳跃的实验记录。正在这个时候，“天照”内的电脑系统突然被 OTIKA 的字样充满，无法正常工作。“OTIKA 反过来就是 AKITO，也就是明人”，意识到这一点的琉璃迅速返回 NADESICO……

入侵者是一架机动性和威力都非常强大的黑色机器人，而天照一方的防卫部队则是由凉子领衔的 AESTIVALIS 小队。黑色机器人成功地进入了基地内部，尾随而至的凉子却看见了上次战争中地球和木星都想得到的火星遗迹——玻色子跳跃的黑匣子。更令人吃惊地是，在黑匣子中出现的竟然是沉睡着的尤利加。此时，黑色机体的驾驶员终于暴露了自己的身份——两年前和尤利加一起失踪的天河明人。但是此时的天河明人已经不是三年前那个爽朗的少年了，现在的他浑身充满着复仇的火焰。

此时的天照已经被火星继承者占领，而黑匣子也被在白雪公主中出现的僧侣打扮的人夺走。为了夺回尤利加，明人尾随他们而去。

得知了明人下落的的琉璃等人回到了地球，在这里，以前共同战斗过的伙伴又相聚在一起，他们将要面对新的敌人——火星继承者。

在尤利加的墓前，琉璃终于看到了明人。明人告诉琉璃，因为火星继承者在他身上所做的实验，现在的他已经丧失了味觉，并且在愤怒时全身还会发光，“你认识的天河明人已经死了，我想你收下他曾生存的证据”……



琉璃等人换乘了更加强大的 NADESICO－C，并且利用思兼控制了火星继承者基地的所有设施，终于众人成功救出了尤利加。同时，明人亦在凉子等人的帮助下在同北辰的决斗中获得了胜利，但是胜利后的明人却默默地离开了……

“让他走真的没问题吗？”

“他会回来的！如果他不回来，我们便追上去！……因为那个人……那个人对我们很重要！” ——星野琉璃

NERGAL ND·001 NADESICO

空白的三年

机动战舰 TV 版开始于 2195 年，终止于 2198 年；机动战舰剧场版开始于 2201 年，在这两部作品之间有三年的间隔，在这三年内究竟发生过什么事情？为什么在剧场版中会看到明人和尤利加的葬礼？为什么明人的性格会有如此大的转变？琉璃是怎样成为舰长的？这些问题相信许多初看《机动战舰剧场版 The prince of darkness》的读者都会想知道答案吧？那么请接着往下看……

机动战舰剧场版于 1998 年 8 月 8 日在日本上映，同年 9 月 23 日 SEGA 在土星上发售了一款 AVG 游戏《机动战舰 nadesico～The blank of 3years》，这个游戏正是解答这空白三年的关键！在这个游戏中收录了许多 TV 版和剧场版中没有交待的情节，下面将其中的一些重要情节摘录如下：

2198 年 3 月，机动战舰 NADESICO 返回地球，战争结束。NADESICO 成员纷纷离开机动战舰返回家乡。由于琉璃没有亲人，所以尤利加和遥都想要收养琉璃，后来因为遥收养了雪奈，所以琉璃就和尤利加一起返回御统家，并且正式将琉璃收为御统家的养女。明人离开 NADESICO 之后并没有和尤利加一起回到御统家，为了能够娶尤利加为妻，明人必须证明自己能够给尤利加带来幸福，因此明人自己独自经营了一家拉面摊。尤利加和琉璃在家中住了一段时间后亦决定外出和明人一起生活。明人三人一起渡过了最为甜蜜的同居生活，同时明人拉面摊的生意也蒸蒸日上。终于有一天，明人认为自己的技艺已经足够担负全家的生活，他把以前 NADESICO 的成员全都召集起来，并且当着大家的面正式向尤利加求婚。但是尤利加的父亲御统刚一郎却认为明人还不能达到他的要求，于是两人展开了一场拉面的对决，最后明人用“天河特制拉面烹调法”终于获得了刚一郎的认可。2199 年 3 月，天河明人与御统尤利加正式举行婚礼，数日后二人开始蜜月旅行。

明人和尤利加二人在蜜月旅行时发生空难，下落不明，同机的伊妮斯亦被宣告死亡。失去亲人的琉璃被遥收养……

一年后木连方高层认为琉璃的能力对木连而言是一个极大的威胁，所以派遣杀手暗杀琉璃。曾经是木连方神无月号舰长的秋山元八郎派遣自己的亲信部下高杉三郎太（这二人曾在 TV 版第二十话中登场）将琉璃救出，其余情况不明……

同年 11 月，星野琉璃正式加入地球联合宇宙军并出任 NADESICO－B 舰长，同行人员有地球联合宇宙军大尉高杉三郎太，地球联合宇宙军少尉哈利。

有关明人和尤利加的下落在游戏中并没有明确交待，根据剧场版情节推断明人和尤利加在空难事故后应被火星继承者抓住，而伊妮斯则被 NERGAL 保护起来，同时也宣告三人死亡……明人后来侥幸逃脱出来，但是由于被作为实验体进行实验而导致味觉全失，身体也发生了不明的变化。明人回到地球后曾与 NERGAL 方接触，并从追杀者北辰手中救出了拉彼斯。拉彼斯出生于 NERGAL 研究所，和星野琉璃同样是遗传基因操作后诞生的电子妖精，拥有和琉璃一样金色的眼瞳，一样不可思议的特殊能力，后来拉彼斯与明人共同展开复仇行动……

2201 年，机动战舰剧场版情节开始……

游戏与周边

nadesico 相关游戏

和机动战舰相关的游戏目前所知大概有六款，其中有四款是机动战舰的专署游戏，有两款则是机战系列作品。

机动战舰ナデシコ～やっぱり最后は爱が胜つ?

SEGA SATURN 版 AVG



在《机动战舰ナデシコ》TV 版上映之后推出的第一款游戏，该游戏在 SEGA 著名游戏主机土星上登场，类型是 AVG。本游戏受到了土星上超人气作品《樱大战》的影响，也是一款恋爱＋战略游戏。在游戏中游戏者将操作主人公天河明人与木星蜥蜴展开战斗，同时一段美妙的恋情也将在 nadesico 上展开。另外在 TV 版中死去的大豪寺凯也将在游戏中登场，明人和伊妮斯之间是否也会产生爱情呢?

机动战舰ナデシコ NADESICO THE MISSION



nadesico 系列第三部作品，在土星的后继机种 DC 上推出，全新制作的开场动画和片头曲都相当引人注目。故事讲述的是剧场版之后的事情，游戏者将扮演舰长候补生前往 nadesico－B 在天野琉璃的指导下进行实战训练。游戏主要以战棋式的战斗为主，当然也有舰内的 AVG 部分。战斗场面全部用多边形表示，画面相当有魄力，除了战舰对战之外，还有 AESTIVALIS 的小队战。本游戏是 DC 上唯一的机动战舰游戏，相当具有收藏价值。

机动战舰ナデシコ～ルリルリ麻雀

厂商:GANSIS



这是 GBC 上的一个麻将游戏，游戏的情节很简单——“第二次 nadesico 第一明星选美大赛～明天的舰长就是你!”不过这次评选的依据是“麻将”，游戏者要扮演现任舰长尤利加，你是否能够在牌桌上捍卫自己的地位呢? 虽然是一款掌机游戏，但是在游戏中仍然有高达 30 余位角色登场，另外也会有隐藏角色出现哟。和第一次选美大赛一样，琉璃仍然是一名相当强劲的对手，能否保住自己的地位完全要看大家的麻将功底了……

超级机器人大战 A&Impact

机动战舰第一次登录机战系列是在机战 A 中，在游戏里有许多 TV 版中的情节出现，比如思兼暴走攻击己方，明人跳跃至月球后与木星人展开战斗，白鸟九十九在和平谈判中被暗杀等。在机战 A 中 AESTIVALIS 实力较为一般，没有剧场版中的黑色机体出现，不过 nadesico 主舰的实力相当强劲，在安装了 Y 单元之后更是整个游戏中最强大的母舰。在即将推出的机战系列最新作 Impact 中，机动战舰仍将活跃于其中，有关 Impact 的最新资料请参看后面的机战天下栏目，在此就不敷述了。

机动战舰ナデシコ～3 年の空白



在《机动战舰剧场版》上映之后推出的 AVG 游戏，正如它的副标题一样，这个游戏讲述了 TV 版与剧场版之间三年内的故事，如果想清楚地知道在这三年中究竟发生了什么事情，那么就一定要好好玩一下这个游戏。在游戏中拥有多个剧本，并且主人公还有相应的人格设定，所以在游戏中的情节相当庞杂，结局也远远不止一个。另外在游戏中还可以看到《激钢人 3》的相关情节。本游戏也是机动战舰系列游戏中评价最高的一个。






NADESICO
Martian Successor NADESICO

人物介绍 CHARACTER



天河明人
(CV:上田裕司)
性格比较懦弱，总是在关键时刻摇摆不定。由于在火星跳跃至地球的过程中，没有把小爱救出来，对于这件事始终耿耿于怀，以至于在战斗中总是陷入莫名其妙的恐慌及行动不能状态中，但是一旦暴走，战斗力是绝对不可小视的。不过这种别扭的男孩子却总是深受女孩子的欢迎，不光是尤利加对其一往情深，小惠、凉子、爱丽娜都对其有着好感，是以星矢为首的整备班众男子记恨的对象。不过在剧场版中的形象和性情有了相当大的改变，这和他在消失期间受到的经历有着很大关系。



御统尤利加
(CV:桑岛法子)
活泼可爱而又迟钝（在某方面）任性，作为军事世家的长女，在学校时便表现出过人的天赋，所以被 NERGAL 选为 NADESICO 的舰长。对青梅竹马的明人一往情深，不过这种深情总是让明人陷入各种各样的困境。不听明人的辩解而自我陶醉及莫名奇妙的吃醋是她最大的本领，不止一次地为明人和 NADESICO 带来相当大的麻烦。不过，她在战斗的关键时刻显现出来的镇静与果敢是可以让任何人都刮目相看的。剧场版中作为主线却一直没有登场，只有可怜的两句台词而已。



星野琉璃
(CV:南央美)
是日本动画创造的另一个奇迹，连续三年夺得最受欢迎女角色称号的冷面美少女。NERGAL 重工利用基因重组工程制造出来的“电子妖精”，金色的瞳孔是她异于常人的主要标志。虽然是舰上年龄最小的成员，但基于这种特殊体质，可以很轻松地担任领航员这个最重要的职务。很少说话，最常用的词就是“バカ”，平常表现得对任何事都漠不关心，但是在内心中还是十分依赖和看重 NADESICO 和舰上的众人。最好的朋友应该算作是主电脑“思兼”。从 TV 版到剧场版，她对明人一直有着隐隐约约的好感。



伊妮斯・佛蕾桑莱
(CV:松井菜樱子)
NERGAL 的员工、相转移引擎与次元歪曲防壁的开发者之一，真实的身份是明人在火星遇到的小女孩小爱，因为卷入到玻色子跳跃的空间中，被迫在时间的夹缝中游荡。古怪的经历使之有着古怪的性格，“本来是可爱的小姑娘，现在变成别扭的欧巴桑了”(明人语)。是“NADESICO 的为什么”的主创人员，被人称作是“说明狂”，在有需要说明的时候一定会出现。



遥湊
(CV:冈本麻弥)
本来是大企业董事的秘书，后来来到 NADESICO 做操舵员，是 NADESICO 最早一批的成员。可以算作是整个 NADESICO 最成熟最理智的一员，对爱情有着独特的看法。一开始与刚人相恋（真是出乎所有人意外哦），后来因为分歧分手之后，又与木连的白鸟九十九相互爱慕。

九十九被暗杀身亡后，曾经一度陷入消沉。战后的三年，她先后收养了雪奈和琉璃（似乎 NADESICO 上也只能找到她了）。



惠・蕾娜度
(CV:高野直子)
伶俐、乖巧、善解人意的她原来做的是声优的工作，登上 NADESICO 后担任通讯员的工作，在首次感受到战争的残酷后，不知不觉与明人走在一起。吃醋的功夫和尤利加不相上下，经常是引发战争的导火索。



昴凉子
(CV:横山智佐)
性格豪爽的她是后期补充上来三名驾驶员之一，与其他两位相比，可以算作是最为正常的一个。在战斗中一丝不苟，并且技术相当高超。不知不觉对明人产生了好感，因为这点经常被光和泉当作把柄嘲笑。除了热血之外，在对明人这一点上，凉子还是有温柔的时候的。



天野光
(CV:菊池志穗)
三名补充驾驶员之一，经常做出让众人流汗的奇怪举动。在当驾驶员之前是同人漫画作者。她性格开朗外向，和每个人都能很好地相处在一起，所以星矢会产生误会。战后的三年中，她成为了著名的漫画家。



真木泉
(CV:长泽美树)
三位驾驶员性格最古怪的一个，经常说一些任何人都听不懂的谐音笑话，在别人目瞪口呆的时候，自己笑得喘不过气来。不过她内心也是有着一些无法让别人触及的秘密的。



葵纯
(CV:长泽美树)
是一个很纯情很善良的男孩子，梦想是由自己的双手保卫地球。尤利加在学校的好朋友，原本隶属于地球联合军，为了能和尤利加在一起，便和她一同加入 NADESICO。一直对尤利加一往情深，只是可惜尤利加早已经心有所属。幸好在剧场版中和雪奈在一起了。



山田二郎（大豪寺凯）(CV:关俊彦)
超热血的男儿，单细胞动物，对《激钢人 3》有着几乎痴迷的喜爱，所有行动的标准都要以热血动画中的主人公来要求自己。刚刚和明人成为好友便死在地球联合军的枪下，以后便成为了明人留在 NADESICO 的精神支柱。



白鸟九十九
(CV:关俊彦)
和大豪寺凯如出一辙的家伙，甚至连面目都差不多。热血、豪迈、正直……痴迷激钢人。当和 NADESICO 上的众人接触过一段时间之后，充分了解了事实的真相，随后极力促成木连与地球的和平谈判。最后可惜的成为了政治的牺牲品，倒在好友元一朗的枪下。



白鸟雪奈
(CV:大谷育江)
九十九的妹妹，性格非常可爱的小姑娘，为了“拯救”被迷惑的哥哥作为和平大使来到 NADESICO。经过一段时间之后，与大家融合在一起。战后，失去哥哥的她留在地球，被遥收养。



瓜田星矢
(CV:飞田展男)
性格上虽然有问题，却是天才的机械师，是 NADESICO 整备班的领导。对模型有着狂热的爱好，但却没有什么女人缘。最害怕的应该就是在家中苦苦等待的妻子。



采矿者
(CV:小野健一)
作为 NERGAL 与 NADESICO 众员工的衔接者，充当着的是经理一般的角色，为人精明，做每一件事都要先拿出计算器计算一下经济效率。不过在后期众人“反出”NADESICO 的时候，可以看出他还是将 NADESICO 当成是自己的家的。采矿者只是一个代号而已，真名不明。



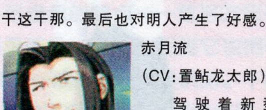
枯井刚人
(CV:小杉十郎太)
身材高大威猛，性格沉稳冷静的他是舰上的军事总监，可以说 NADESICO 舰上的众人都是他和采矿者集结起来的。他内心有着和外表截然不同的细心和温柔，虽然和遥的感情破裂了，但是他还是要尽自己的一切努力去保护她。



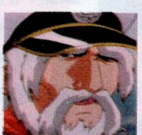
荷梅
(CV:一城美由希)
细心体贴的她是 NADESICO 上的厨师总管，相当于是大家的后勤部长。烧得一手好菜，基本上全宇宙各地的特色菜都可以做的出来，她的调味品收集更可以说的上是全宇宙一绝。她细心地照料舰上的每一个人，不但照顾他们的身体，而且还为他们排解内心的忧愁，就像大家的母亲一样。



爱丽娜
(CV:永岛由子)
曾经是 NERGAL 重工社长的秘书，为了解开玻色子跳跃的秘密来到 NADESICO 当副操舵员。喜欢对人指手划脚，命令他们去干这干那。最后也对明人产生了好感。



赤月流
(CV:置鲇龙太郎)
驾驶着新型 AESTIVALIS 来到 NADESICO 的驾驶员，真实的身份其实是 NERGAL 重工的社长。他的心愿就是掌握玻色子跳跃的秘密，从而使 NERGAL 登上世界之巅。



瓢仁
(CV:田中信夫)
第一次火星会战的英雄，但也为此内心对火星难民地充满了愧疚。在 NADESICO 担任提督的职务，但在一般情况下不会发表意见。在 NADESICO 抵达火星一役中再次表现出英雄本色，幸运的是还没有死。



宗竹
(CV:真殿光昭)
NADESICO 编入地球联合军后，由军方指派的代替“死去”的瓢仁来到 NADESICO 担任总督。总是喜欢耍一些小花招让 NADESICO 去执行一些莫名其妙的任务。唠唠叨叨，死旧古板，典型的招人讨厌的人物。不过死的那一幕确实很壮烈。



热血·爱与勇气的激钢人3

写在热血·爱与勇气之前

《激钢人 3》是在《机动战舰 nadesico》TV 版中出现的剧中动画，可以说它是整个机动战舰作品的一条隐线，机动战舰的剧情与激钢人有着千丝万缕的联系，而片中的几个主角更是深受激钢人的影响。明人的偶像大豪寺凯是激钢人的狂热 FANS，在凯的影响下，明人也喜欢上了这个充满热血与正义的动画。凯死后，明人更是代替凯肩负起了守护 nadesico 的重任，从一个懦弱的少年到一个热血男子汉的转变，凯和激钢人可谓居功至尾。在 TV 版第八话中，明人在生与死的瞬间终于领悟了自己存在的价值：“我有要守护的人，是凯……”。凯是明人的精神支柱，换言之，激钢人动画中要表达的思想就是明人现在遵循的信念。

在木连方面，《激钢人 3》更是一部被奉为圣典的作品。在设定中，激钢人的动画拍摄于 100 年前，这也正是木连人被流放的时间，也就是说在将近 100 年的时间里木连人唯一的文化娱乐就是观看这部动画，所以动画片中传达的思想对木连人有着深刻的影响。在木星的战舰中随处可以看见“激我心”“烈激我印”等字样；木连人乘坐的人型机械就是激钢人三个形态的改版；木连的驾驶员在战斗中会流利地背出剧中的台词；甚至连木连人的长相和穿着都可以归为激钢人中三个驾驶员的类型（好像有些夸张了）；动画中的奈奈子在木连人心中被当做圣女；动画中所宣扬的热血，爱，勇气和正义更是木连人全部的信念……可以这么说，木连方就是激钢人在现实中的存在，可惜的是绝大多数木连人都被上层领导者“火星继承者”所误导，而白鸟九十九更是最直接地牺牲品。

抛开激钢人在 nadesico 中的影响不谈，单就这部动画来说，机战的 FANS 应该一眼就能看出它是模仿 70 年代著名机器人动画作品《盖塔机器人》。同样的三架飞机合体，同样的三种组合形态，甚至同样的必杀技。当激钢人 1 号机使用必杀技高喊“ゲキガンビーム！！”时，我们不得不感叹：COSPLAY 到如此明显的程度实在可以称得上是一种艺术了！经典！！（不知道如果激钢人出现在机器人大战中盖塔队会作何感想？）

热血机器人激钢人 3

黑暗的宇宙中，邪恶的吉阿克星人想要征服美丽的地球。阻止他们野心的就是由国分寺博士制造的热血机器人——激钢人 3！！

《激钢人 3》共有 39 话，其中前 26 话是木连方看过的，而后 13 话因为更改了播出时间，所以有很多人都没有看到，这 13 话也就是木连人所说的“幻之 13 话”。在机动战舰中，大豪寺凯收集有全部的 39 话作品，是当之无愧的激钢人迷。

1998 年 2 月 21 日，激钢人推出了专门的 OVA 版，名字为《ゲキ・ガンガー3 热血大决战！！》。故事讲述了天空健等人在和吉阿克星阿卡拉王子战斗的过程中突然双方受到了不明来历的巨大圆盘怪兽的袭击，在战斗中健身受重伤。新的敌人神之军团登场了，激钢人将面对最大的危机！另外，在片中还可以看到有关机动战舰中的情节，这一段情节是讲述明人和尤利加在 TV 版完结之后的故事，独家收入，相当珍贵哟。

人物介绍



天空健

一号机“ゲキガジェット”的驾驶员，“青云学园”中学三年级学生。剑道部主力，同时也擅长空手道，具有强烈的正义感，热血的主人公。

海燕丈

二号机“ゲキガマリン”的驾驶员，是吉艾尔星人与地球人的混血儿，表面上看很酷，实际上却是一样的热血少年。TV 版中为了同伴英勇牺牲。



大地明

三号机“ゲキガタンク”的驾驶员，同样也是“青云学园”三年级学生。身为柔道部的他同时也精通相扑，表面和气的他拥有不可思议的实力。

注：上面的介绍只要换成流龙马、神隼人和巴武藏三个名字就成了盖塔队了。



奈奈子

“青云学园”三年级学生，激钢人开发者国分寺博士的女儿，和主人公健似乎是恋人。



阿卡拉王子

吉阿克星人的王子，担任地球攻略军司令官，但是头脑却不太好，缺乏冷静地判断力和决策力，换句话说是个热血的笨蛋。

NADESICO 十万个为什么

Q 相转移引擎究竟是什么？

A 相转移引擎是机动战舰 nadesico 的主推进引擎，也是机动战舰巨大威力的源泉。在当时的设定中，nadesico 是唯一可以和木星部队相抗衡的作战力量。相转移引擎采用了火星遗迹中的技术，远远超过当时地球的科技水平。对于其原理可以大致说明如下："相"即是指物质所处的某种能量状态，比如液体的水是一种"相"，它的更高能量"相"则是气态的水蒸气。如果将某物质从高能量态向低能量态进行转移则可以释放出巨大的能量，就好像处于高处的水流向低处推动发电机一样。相转移引擎则是利用这一原理将物质在真空状态下进行相转移产生巨大的动力。由于相转移引擎需要在真空中才能完全运作，因此机动战舰 nadesico 必须在宇宙中才可以发挥全部的实力。

Q 什么是玻色子跳跃？

A 玻色子跳跃技术亦是从火星遗迹中得到的技术。简单的说就是一种时间和空间的转移技术。根据约翰魏勒和里查费曼的研究，在一个电波产生的时候会发射出延迟波和前进波两个波动，延迟波是依时间顺行的波动，而前进波则是依时间逆行的波动，在通常状况下，前进波会被延迟波抵消，但是如果有使前进波不被干涉的未知粒子存在的话……玻色子即是这种未知的粒子，而表面上看是空间的跳跃的玻色子跳跃实际上却是时间的跳跃。而玻色子跳跃的控制装置则是火星遗迹的核心部分，如果失去了这个控制核心的话，那么一切玻色子跳跃也就都不可能存在了。

Q 玻色子跳跃者必须是什么人？

A 生物要进行玻色子跳跃必须符合一定的条件才可以，在 TV 版中地球方面可以进行活体玻色子跳跃的只有尤利加、明人和伊妮斯三人。推测原因是因为存在于火星的纳米机器人在遗迹的影响下将在火星上生活的人的基因进行了重组，将其改变为适合进行玻色子跳跃的体质。由于这个原因木连方面好像大多数人都可以进行玻色子跳跃。在剧场版中，玻色子跳跃者被分为了好几个等级，像明人、伊妮斯等可以进行自主玻色子跳跃的人被称为 A 级跳跃者，他们可以引领 B 级跳跃者或甚至是普通人类进行玻色子跳跃，由于 A 级跳跃者数量非常少，所以火星继承者千方百计想要捉住明人等人进行跳跃实验。

Q 纳米机器人是什么？

A 纳米是 10 的负 9 次方米，是一个相当小的单位，直观上来说相当于原子和分子直径的计算单位。纳米机器人是以纳米技术制造出来的可以自我复制的机器，类似于细菌等微生物一般的存在。它们可以用于改造行星土壤，更改大气成份等工作，在遗迹的影响下也有更改人类基因等未知的能力。

Q 伊妮斯的真实身份是什么？

A 伊妮斯＝机动战舰 nadesico 科学与医学部主管＋说明狂。其真实身份是在 TV 版第一话中登场的小爱，在被木星蜥蜴围攻，明人进行玻色子跳跃时不慎被卷入其中从而跳跃至了火星遗迹开发前火星人的时代。后来在 TV 版最后一话明人冲入火星遗迹时被火星人送了回来，并且带来了一块未知作用的电路版，由于明人对火星遗迹不可预知的影响使她又继续跳跃至了 20 年前的火星沙漠上，眼前景象的强大冲击使小爱丧失了记忆，后来被 NERGAL 组织所救，在火星遗迹附近的研究所生活工作。20 年后，伊妮斯在火星基地再次遇上了天河明人……

Q 木星方面的人型作战兵器有多少种？

A 机器人型的有人驾驶型战斗兵器其实一共只有三种，它们分别是白鸟九十九驾驶的钢人（模仿激钢人 3 一号机），月臣元一郎驾驶的大魔神（模仿激钢人 3 二好机）和高杉三郎太驾驶的电神（模仿激钢人 3 三号机）。

Q NERGAL 代表什么意思？

A NERGAL 其实是古巴比伦语中"火星"的意思，以这个作为公司名字自然和他们开发火星遗迹的行动相关。

Q Q 木星人居住在什么地方？

A 木连人最先在火星上发现了遗迹的踪影，后来由于地球方面的进攻而不得不逃离火星，在前往木星时在木星轨道上发现了和火星遗迹类似的古代火星人"无人卫星工厂"，于是木连人就以卫星为中心，在卫星周围以船队的方式生活了下来。



卷首特辑 NADESICO

YOU GET TO BURNING　　松泽由美

悔しさをこらえて　蹴り上げた石ころ	忍着痛苦所踢起的小石头
跳ね返れば　ダイヤモンドにもなる	若反弹回来也会变成钻石
すぐ手に入る梦なんて　梦じゃないよ	马上到手的梦想不算是梦
でも必ず叶うと　信じてるよ	但是请坚信它一定会实现
挫けない　君が好き…	喜欢从不气馁的你
泣きたい时　あるなら	如果有想哭的时候
侧にずつと　ずつと　いるから	我会永远永远在你身边
☆YOU GET TO BURNING	☆YOU GET TO BURNNING
君らしく　夸らしく　向かつてよ	用你的方式　骄傲地　去面对
梦中になつた日々が	过去热衷的日子
梦の破片(かけら)さ	是梦的碎片
YOU GET TO BURNING	YOU GET TO BURNNING
その破片(かけら)を集めて	将那碎片收集起来
明日(あす)を目指す	便能看见
勇气、见えるよ　To be…	以明天为目标的勇气　To be…
Going your day's. Grow up!	Going your day's. Grow up!
☆REPEAT	☆REPEAT



文／前田(SILENT)

提起机动战舰这部作品，相信大家一定非常熟悉。它曾经在1999年风靡无数FANS，而在随后退出的剧场版也是风头一时无两。该系列的主人公星野琉璃、天河明人及尤利加更是长期占据人气榜的头位。在这里就不对故事情节做更多的介绍了，今天在这里要说的是其几首优美动人的音乐。

在这里首先介绍的是TV版的片头曲，由松泽由美演唱的 <You Get to Burning> 。在第一听到这首歌曲的时候不仅仅谈不上欣赏，甚至还对其古怪的旋律有一些反感。老实说，在刚开始的时候并不喜欢这首歌，甚至觉得它简直糟糕之极，原因是因为不喜欢它的开头那段：混乱的旋律让人感觉同剧情的风格一点也不配合。然而久而久之，发现这首歌也有其可听之处，在一串急如流水的音符后，主题迈着稳健的步伐出现当松泽由美唱到高潮部分的时候，那畅快淋漓的感觉让人联想到NADESICO、木连和NERGAL的三方混战的场面。其中大部分的音乐都是由电子合成的，如果较少接触这类音乐的人，会被其空灵与凄迷的感觉所吸引。论旋律，属于稍微偏快一类，非常有空间感，让人觉得仿如置身于一个迷离世界中。而松泽由美出色的演唱技巧，在很大程度上也对歌曲的表现起了很大作用。

而TV版的结尾曲 <私ちしく> 则是笔者非常喜欢的歌曲。桑岛法子一直是我非常喜欢的歌手和声优，她随然年纪较轻，但已经诠释过如《犬夜叉》里的珊瑚和Lhodo等众多可爱的角色。并且在多部动画，游戏中演唱歌曲。桑岛法子唱歌时候的声音就如同她所诠释的角色一样，属于可爱的小妹妹类型，而这次她带来的这首 <私ちしく> 将她那种没有一丝杂质的声音体现的淋漓尽致。旋律缠绵而带些宿命感，所散出的魅力是无法抵挡的。悠扬缠绵的旋律里，辽阔的情怀，渗在每个音符中，再配以积极向上的歌词，让人无法不对它着迷。

音乐 MUSIC





ACT	动作	SLG	模拟
PUZ	解迷	SPT	体育
RAC	赛车	SRPG	战略 RPG
RPG	角色扮演	TAB	桌上
STG	射击	ETC	其它

PLAYSTATION

日期	游戏名	厂商	价格	类型
2月14日	PSone 复刻版 里技麻将	SPIKE	1800	TAB
	PSone 复刻版 天使搜查组	MEDIAFACTORY	2200	PUZ
	PSone 复刻版 拉利赛车 2	SPIKE	1800	RAC
	PSone 复刻版 恐怖校园－再会	SPIKE	1800	AVG
	PSone 复刻版 节奏战士	POLYGON	2000	FTG
	PSone 复刻版 山脊赛车 4	NAMCO	1800	RAC
	巧克力之吻	DIGICUBE	3000	AVG
	SUNSOFT Vol.4 0 PS	SUNSOFT	1500	ACT
	实用系列 Vol.13 心理游戏测验	D3	1500	ETC
21日	青空	KID	6800	AVG
28日	SIMPLE 1500 Vol.86 鬼	D3	1500	ETC
	SIMPLE 1500 Vol.87 竞艇	D3	1500	RAC
	SIMPLE 1500 Vol.88 少女歌手麻将	D3	1500	TAB
	黄金鼠俱乐部－i(爱)	JORUDAN	4800	AVG
2月预定	中央大陆之战 2	TOMY	5800	SLG
2月下旬	SHADOW AND SHADOW	PRINCESS	6800	AVG
3月28日	恋爱游戏 吵闹网球 加强版	HAMSTER	2000	SPT
	日本一麻将 创龙	HAMSTER	1500	TAB
	心动恋爱方块	HAMSTER	1500	TAB
3月预定	全部成为 F	KID	6800	AVG
	TV 版 ONEPIECE2	BANDAI	未定	RPG
	王子殿下 Lv1	KID	5800	AVG
	怪兽电力公司	TOMY	5800	SLG
	真女神转生 2	ATLUS	4800	RPG

PLAYSTATION2

日期	游戏名	厂商	价格	类型
2月	侍～SAMURAI～	SPARK	未定	ACT
	宇宙战舰 YAMATO 对伊苏卡多鲁之追忆	BANDAI	6800	SLG
	SPACE CHANNEL 5	SEGA	未定	SLG
	SPACE CHANNEL 5 PART2	SEGA	未定	SLG
	LE·MAN24 HOURS	SEGA	未定	RAC
	无聊名作剧场 涂鸦王国	TAITO	未定	RPG
	XENOSAGA EPISODE! 往力之意志	NAMCO	未定	RPG
	XENOSAGA EPISODE! 往力之意志限定版	NAMCO	未定	RPG
	永世名人	KONAMI	未定	TAB
3月7日	大众 GOLF	DIGICUBE	3980	SPT
	我是职棒教练 2	ENIX	6800	SLG
	魔术士欧菲	角川书店/ESP	2980	ACT
	鬼武者 2	CAPCOM	6800	AVG
	实感鲈钓－最强钓手－	SYSCOM	5800	SPT
	创造球会 2002	SEGA	6800	SLG
14日	正邪幻想史 2	NEC	6800	SLG
	利曼 24 时赛车	SEGA	6800	RAC
	WILDARMS3	SCE	5800	RPG
	新恋爱白书打字游戏	SUNSOFT	4800	ETC
20日	铁拳 4	NAMCO	6800	FTG
	涂鸦王国	TAITO	6800	ETC
21日	日本职业棒球 2002	KONAMI	6800	SPT
28日	ESPN NBA 2002	KONAMI	6800	SPT
	NFL2K2	SEGA	6800	SPT
	PROJECT ARMS	BANDAI	6800	AVG
	王国之心	SQUARE	6800	RPG
	超级机器人大战 IMPACT	BANPRESTO	7980	SRPG
	实况 G1 赛马场 2	KONAMI	6800	SLG
3月预定	EX 人生游戏	TAKARA	6800	TAB
	WRC	SPIKE	6800	RAC
	湾岸竞速	元气	6800	RAC
	幻想水浒传 3	KONAMI	未定	RPG
	空中救援队 2	ASK	6800	SLG
	剑豪 2	元气	未定	ACT
4月4日	最强的围棋 2	UNBALANCE	未定	TAB
25日	箱庭铁道	SUCCESS	5800	未定
4月预定	炼金术士莉莉 PLUS	GUST	4800	RPG
	SHINE	SUCCESS	未定	AVG
	绝体绝命都市	IREM	6800	AVG
	机甲武装 GO	SUNRISE	未定	ACT
4月下旬	夏色沙漏	PRINCESS	6800	AVG

DREAMCAST

日期	游戏名	厂商	价格	类型
2月14日	太空频道 5	UGA	5800	MUC
28日	温柔季节	KID	6800	AVG
2月下旬	二重影	PRINCESS	6800	AVG
7日	樱大战 3 回忆精选集	SEGA	5800	AVG
3月7日	水色	NEC	6800	AVG
14日	温泉游戏 3	SEGA	6800	ETC
21日	樱大战 4	SEGA	6800	AVG
	樱大战 COMPLETE BOX	SEGA	18000	AVG
28日	Card of Destiny2	ABEL	6800	RPG
	NFL2K2	SEGA	未定	SPT
	同窗会 2 again&refrain	NEC	7200	AVG
3月预定	妹妹公主 2	MEDIAWORKS	9800	AVG
	绫波育成计划	GAINAX	未定	SLG

GAMEBOY ADVANCE

日期	游戏名	厂商	价格	类型
2月8日	BLACK BLACK	CAPCOM	4800	RPG
14日	可爱邮差	KONAMI	5800	AVG
	超真实女子网球赛口袋版	KONAMI	5800	AVG
21日	多谢君的神秘电视	任天堂	4800	ACT
	足球小将 翼～荣光的轨迹～	KONAMI	5800	SPT
28日	J 联盟足球口袋版 2	KONAMI	5800	SLG
	大盗五卫门～新时代出动!	KONAMI	5800	ACT
2月预定	伍迪啄木鸟大赛车	KEMCO	未定	RAC
3月8日	川钓 5	VICTOR	4800	SPT
	四狂神战记外传:沉默的遗迹	TAITO	5800	RPG
14日	K－1 口袋冠军赛	KONAMI	5800	RAC
15日	洛克人 ZERO	CAPCOM	4800	ACT
21日	实况野球君口袋版 4	KONAMI	5800	SLG
22日	随身宠物屋 2 可爱小狗	MTO	4800	SLG
	实战柏青哥必胜法 兽王 GBA	SAMMY	4800	ETC
28日	一石八鸟	KONAMI	5800	未定
	光明灵魂	SEGA	5800	RPG
	妖怪道	FUUKI	5200	RPG
29日	天竺鼠俱乐部 3	JORUDAN	4800	SLG
	青蛙 BACK	角川书店	5800	RPG
	火焰之纹章～封印之剑	任天堂	4800	SRPG
3月预定	安琪莉可的绿野仙踪	KOEI	5800	AVG
	怪兽电力公司～救出大作战～	TOMY	4800	未知
	斗魂烈传 GBA	TOMY	5800	ACT
	银河之星～现世传说～	MEDIA	未定	RPG
4月预定	携带电兽 2 威力版	SMILE	未定	RPG

本月新作推荐

3月份的好游戏实在是太多了，下面列出的也仅是最值得期待的一部分。

日期	游戏名	厂商	类型
3月7日	鬼武者 2	CAPCOM	AVG
14日	WILDARMS3	SCE	RPG
28日	超级机器人大战 IMPACT	BANPRESTO	SRPG
21日	樱大战 4	SEGA	AVG
29日	火焰之纹章～封印之剑	任天堂	SRPG
3月预定	幻想水浒传 3	KONAMI	RPG



NEWS 业界新闻 Time







PlayStation2

SOFT WARE 彼德 潘登场 PS2



以小飞侠为主角的 PS2 游戏《Peter Pan: Return to Neverland》(重回梦幻岛)首度公布了游戏画面,在这些画面上可以看到这是一款 3D 的动作游戏。游戏画面极其华丽,原作中大家熟悉的包括铁钩船长在内的许多著名人物都会在游戏中登场。





SOFT WARE 《VR 战士 4》有望突破百万

SEGA 在 1 月 31 日推出的 PS2 游戏《VR 战士 4》(Virtua Fighter 4)创下了相当不错的销售成绩。虽然官方尚未做出正式的宣布,但著名的世界金融公司 Goldman Sachs 已经发表了相关的调查数据。

Goldman Sachs 在报告中指出,日本首批出货 40 多万套的 PS2 版《VR 战士 4》在 2 月 3 日时已经卖出了 27 万 7 千 4 百套。这是个令人鼓舞的数据,也证明了其他主机上的玩家对 SEGA 制作的游戏的认同。而且,由于 Goldman Sachs 的这个数据是根据 FAMI 通所未发表的资料得出的,而 FAMI 通的通路只能够调查到 70%的零售店,因此如果按照上述的数字来推算的话,《VR 战士 4》的首批出货其实已经几乎销售一空。

另外,《VR 战士 4》的疯狂销售成绩也将大幅度地美化 SEGA 在本会计年度的帐面。本会计年度将在今年的 3 月 31 日结束。根据 Goldman Sachs 的统计,PS2 版《VR 战士 4》将可以为 SEGA 多带来 15 亿日元的收入。

SOFT WARE 《VR 战士 4》后的 PS2 大作

SEGA AM2 小组的《VR 战士 4》还在热销中,而 AM2 就已经正式宣布了他们的下一款 PS2 游戏大作。

据最新消息,AM2 下一款将在 PS2 上推出的游戏将会是著名空战游戏系列的最新作《AERODANCING 4》。新作的细节 AM2 没有透露,但 AM2 表示游戏的基本系统将会和 DC 上的前作基本相同,玩家在游戏中可以驾驶美国和前苏联的众多战机(如 F－15E、F－14B、SU－27、F－2A、F/A－18C 和 F－16C 等)和敌人展开激烈的空战。

SOFT WARE 重现暗杀生涯——《侍～SAMURAI～》



日本开发商 SPIKE 公布了 PS2 的新游戏,以下是《侍～SAMURAI～》的游戏画面。这是款动作冒险游戏。

实际上,这款《侍～SAMURAI～》的开发工作是由著名忍者游戏系列"天诛 TENCHU"的开发小组制作的,因此在游戏风格上和"天诛 TENCHU"系列相当类似。玩家都是在接到任务之后,在 3D 的场景里执行分配到的任务。

不过和"天诛"相比,《侍～SAMURAI～》在系统和要素方面都有做出进一步的强化。首先是在武器方面,《侍～SAMURAI～》的游戏中有超过四十种的武器,攻击敌人的方式也更复杂。游戏中的武器使用时都会造成一定的损耗。玩家如果平时疏于保养或是遇到强敌的话,武器就有可能会崩坏,玩家可以通过到锻冶屋去增强武器的强度。





EVENT PS2 改机芯片 Messiah 生产商被判败诉

英国的法院昨天宣判了一件和 PS2 有关的诉讼案结果。SONY 因为英国一家周边设备制作商 Channel Technology 推出的 PS2 改装芯片而宣布起诉该公司。这个命名为"Messiah"的改机芯片可让玩家游玩其他地区的 PS2 游戏以及观看不同区码的 DVD 影片。

英国法院在接受审理之后,于昨天正式宣判 SONY 胜诉。该芯片的制作商 Channel Technology 必须支付一定金额的惩罚性赔偿金给 SONY,并且立即停止相关芯片的发行和制造。SONY 代表说该公司对于这个诉讼结果感到非常的欣慰,和 DVD 影像工业相关的产业者也相当认同法院的这个判决。他们认为这个判决应该可以阻止日益流行的破解区码行为。

Channel Technology 方面的律师则表示，他们对于这个判决的结果并不感到意外。他强调，芯片本身是合法的，但是由于芯片同时也可让玩家游玩盗版的 PS2 软件，使得法官采纳了 SONY 的说法而下令查禁这个芯片。Channel Technology 尚未决定是否要上诉。

HARD WARE 2005 年推出——PS3 主机

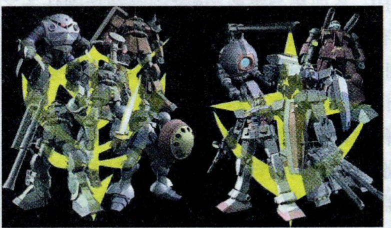
SCEI 技术统括部长冈本伸一在接受日本媒体访问时表示，PS2 的接班主机已经开始进行规划，而这台暂称为 PS3 的新主机，可能使用由 SONY、IBM、东芝合作开发的次世代 CPU 技术"CELL"，预计大概会在 2005 年完成，到时预估浮点运算能力将高达 1 Trillion FLOPS(1 万亿）——目前 PS2 浮点运算为 6.2GFLOPS(62 亿 FLOPS)，换言之，PS3 的运算能力将达到 PS2 的 161 倍！

SOFT WARE 《基恩之野望》续集画面公布



大受欢迎的 SLG 游戏《基恩之野望》的续集将在 PS2 上登场。游戏把《机动战士高达》里的多年战争岁月重现，玩家在游戏中要扮演的是自护国的基恩总帅，与地球联邦军将军展开决战，目的是要统一全宇宙。在战争中，玩家可开发新兵器、实行不同作战计划、进行间谍活动等，最终目的就是一步步地减低对方的军力，以便于取得最后的胜利。

续集名称将为《机动战士高达—基恩之野望：基恩独立战争记》，续集中将会新增"军团"编制，系统类似 G－generation 的军舰组队系统，此外，更会有新的 MS 出现，游戏预定今年春天发售，价格未定。



SOFT WARE 《异度传说》超大容量 DVD

NAMCO 表示，他们预计 2002 年 2 月 28 日推出的 PS2 超大作 RPG《异度传说～力之意志》，将采用 DVD 单面双层技术（即俗称的 D－9），以超大容量诠释这款游戏的壮阔史诗。这对于游戏玩家来说，是一个非常好的消息，我们建议那些对此系列极为热衷的玩家应该早早预定原版。

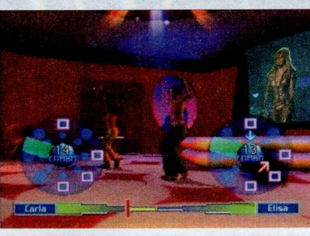
在这里和大家稍微解释一下目前 DVD 的规格。其实 DVD 当初制定规格时就允许能够单面 DVD 储存双层资料，两面共能储存四层资料，DVD 可依此分类为：

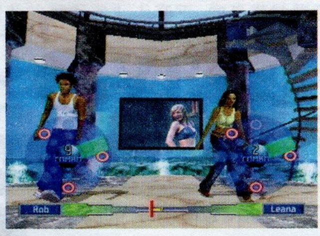
规格	单面单层	单面双层	双面单层	双面双层
容量	DVD－5	DVD－9	DVD－10	DVD－18
12cm	4.7GB	8.5GB	9.4GB	17GB
8cm	1.4GB	2.6GB	2.9GB	5.3GB

而目前 PS2《异度传说》决定使用的就是单面双层，一面 DVD 收录将近 9GB 的庞大资料，想必游戏的剧情一定超庞大，让人异常期待。

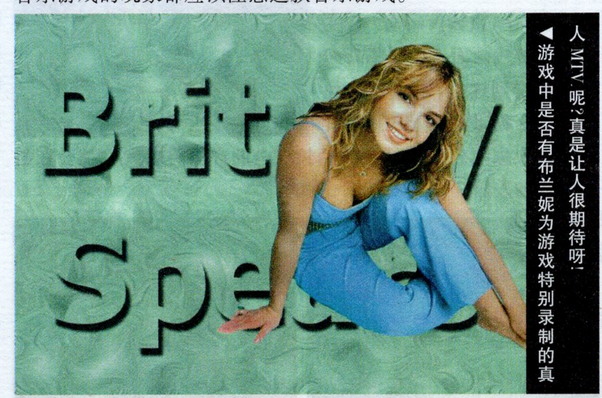
PS2《异度传说》预计 2 月 28 日推出，普通版 7800 日元；初回限定版 12800 日元。

SOFT WARE 布兰妮登陆 PS2 音乐游戏





美国 THQ 公司表示，他们将针对著名女歌手小甜甜布兰妮，开发一款 PS2 音乐游戏《Britney' s Dance Beat》，预计今年春天推出。这款游戏收录了十多首小甜甜布兰妮热门舞曲以及 MTV，玩家不但能欣赏小甜甜布兰妮的劲歌热舞，还能边配合节拍输入指令，让画面中的 3D 舞者跟着节拍跳舞，玩法跟 PS 曾经推出的《对战热舞》（Bust A Groove）很相似的。不管是不是小甜甜布兰妮的歌迷，喜欢音乐游戏的玩家都应该注意这款音乐游戏。



▲游戏中是否有布兰妮为游戏特别录制的真人 MTV 呢？真是让人很期待呀！

EVENT SONY 降低成本在中国生产 PS2

传闻 SONY 正在考虑在中国开设 PS2 生产线的消息，现在又得到消息，SCEI 已经正式宣布，从今年春天开始将把部分 PS2 主机生产线移往中国大陆，希望能进一步降低 PS2 生产成本，以与对手 XBOX 有更大的价格竞争优势。而 PSone 主机的生产线也将慢慢由中国台湾省移往中国内陆，目前 PS2 与 PSone 主机都已经在中国大陆进行试验生产，今年春季将进一步公开具体方案。

EVENT 《WE5》足球游戏销量突破 160 万

日本游戏厂商 KONAMI 今天宣布，他们旗下的 KCET 小组制作的 PS2 足球游戏《胜利十一人 5》(WINNING ELEVEN 11 5）系列在日本和欧洲地区的出货量已经达到 160 万套。

WE5 自从于去年 3 月 15 日在日本地区发售以来，3 个月里就顺利地达到了 50 万套的目标，加上 12 月 13 日推出的增强版《WINNING ELEVEN 11 5》，WE5 系列在日本已经有超过 97 万套的出货量。

此外，同时对应英语、法语、德语、意大利语、西班牙语这五种语言的欧洲版 WE5 以《Pro Evolition Soccer》自 11 月 23 日发售以来也大受欢迎，累计也有 64 万套的出货量。在发表会上 KONAMI 公司还证实，为了迎合 2002 年世界杯将在日本和韩国举办，而他们现在正在开发中的《胜利十一人 6》目前已预定在世界杯正式揭幕前推出。

SOFT WARE BANDAI 最新动画系列 RPG 公布

日本游戏开发商 BANBAI 于 1 月 24 日正式公布了他们将在 PS2 主机上推出改编自同名动画的系列 RPG《.hack》。这个游戏将以分为 4 卷的形式推出，其中第一作《.hack 感染大 Vol.1》将于今年 6 月发售。



《.hack》动画的故事背景设定为近未来的网络世界"THE WORLD"为舞台，制作阵容极其豪华，角色设定为曾创作《新世纪福音战士》(EVA)的贞本义行，脚本为曾参与《福星小子》制作的伊藤和典，动画制作由曾制作过《未来警察》的真下耕一担任。游戏中将会重现动画中的世界观，并会随游戏同捆《.hack//sign》的 OVA DVD。这部 OVA 将于 4 月 3 日率先在东京电视台播放。更令玩家们高兴的是这款同捆了动画 DVD 的游戏售价只为 5800 日元，而不捆绑动画 DVD 的游戏售价仅为 3800 日元。BANBAI 并且向玩家们表示他们将会在第一卷推出后的 3 个月内推出第二、第三卷游戏。





EVENT《格斗之王 2001》移植 PS2 的传闻再次出现

最近又有传闻指出，持有《格斗之王 2001》(King of Fighters 2001)版权的开发商 Eolith 将把这款游戏移植到 PS2，发售时间将预定在今年 7 月。不过和之前的传闻一样，这个消息也尚未获得官方的证实。

格斗之王系列是日本最著名的格斗游戏之一，也是 SNK 公司的王牌代表作，在招式和系统方面都有自己的独特风格，在 SNK 结束营业之后，版权已被韩国公司取得。

GameCube

SOFT WARE NGC 版《生化危机》价格与封面确定

关于 NGC 版《生化危机》将为双 DVD 装的传闻现在终于得到了 CAPCOM 的最终证实。CAPCOM 表示，他们将在 3 月 22 日推出的 NGC 复刻版《生化危机》将为双 DVD 装，售价 6800 日元，此外还会推出一个捆绑了 NGC 记忆卡的特别版本，售价 7800 日元。这是 NGC 史上的第一款双 DVD 游戏。右边为 CAPCOM 刚公布的 NGC《生化危机》包装封面。

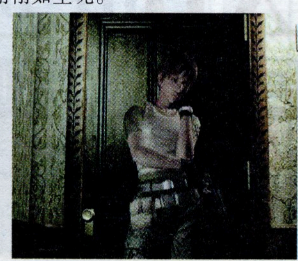


SOFT WARE《生化危机》的 Rebacca 重现 NGC 主机

还记得在《生化危机》中出现过的女护士蕾贝卡（Rebacca）吗？不久以前，CAPCOM 公布了她将在 NGC 复刻版《生化危机》里出现的游戏画面和动画，在公布的画面上，我们可以看到，在 NGC 强大的机能的描绘下，她和 PS 时代里的她已经大不一样了——不但之前在 PS 版的游戏画面里看得不是很清楚的五官轮廓，现在清晰可辨，连在恐怖的僵尸面前表现的各种神态表情都栩栩如生呢。







EVENT CAPCOM 今年推出5款生化危机

CAPCOM 在拉斯维加斯的一场展示会上再次证实，他们今年内将会有五款"生化危机"游戏在 NGC 主机上推出，分别是：

生化危机、生化危机 2、生化危机 3、生化危机 0、生化危机：维罗尼卡

不过大家最关注的《生化危机 4》何时推出，CAPCOM 并没有明确公布，但有小道消息称大概会在明年的春天推出。

EVENT 任天堂把 NGC 主机移往中国生产

根据路透社报道，任天堂预计将从今年夏天开始，把部分 NGC 主机生产线移往中国大陆，而预计今年内所出货的 NGC 主机，将有一半是中国大陆所组装的。

任天堂之所以把 NGC 产能移往大陆，主要是因为我国工作人员工资相对比较低，能降低 NGC 的生产成本。任天堂自从 1983 年红白机发售以来，所有的家用游戏主机都在日本本土生产制造，不过因为 NGC 面临另外两台对手主机的价格竞争，任天堂也不得不考虑把 NGC 产能移往中国大陆。任天堂的这次生产线迁移计划也许能为 NGC 主机带来不小的降价空间。

EVENT NGC《梦幻之星网络版》3月份推出

NGC 版《梦幻之星网络版》自从宣布开发后，虽然 SEGA 一直表示制作已经接近完成，但一直都没有正式公布确切的推出日期，SEGA 的官方游戏发售表上，《梦幻之星网络版》的发售日期一直打着"待定"字样。

但今天，网上书店 Amazon. com（亚马逊）突然把《梦幻之星网络版》这个游戏列入了他们的商品架上，并表明发售日为 2002 年 3 月 18 日，看来这款游戏大概会在这个时间上市。

SOFT WARE NGC 首款百万软件《任天堂大乱斗 DX》

任天堂的 NGC—首款百万级软件终于问世。

NGC 游戏《任天堂大乱斗 DX》继续 N64 上的前作的系统，玩家们可以在一个大场地里操纵着包括玛丽奥、林克、皮卡丘等在内的任天堂游戏里的多位大明星进行一场疯狂大乱斗。游戏深受玩家好评，自 2001 年 11 月 21 日正式发卖以来，在日本国内的出货量已经达到 100 万套，成为 NGC 上的首款百万级游戏。

《任天堂大乱斗 DX》对 NGC 主机的销量也有很大的正面影响，截止去年年底，NGC 主机在日本地区一共出货了 140 万台，换言之，几乎是每 3 名买了 NGC 主机的玩家就有 2 人购买了《任天堂大乱斗 DX》这款游戏。N64 上的《任天堂大乱斗》曾取得了 190 万套的销售佳绩，《任天堂大乱斗 DX》会不会突破前作，再创辉煌呢？让我们拭目以待。

XBox microsoft

EVENT SEGA 请你到东京街头涂鸦

为了替 2 月 22 日随 XBOX 主机一同推出的游戏《JET SET RADIO FUTURE》（伤感涂鸦）造势，SEGA 将在日本热闹的东京街头举办现场街头涂鸦，让玩家实地感受街头涂鸦的乐趣。这个名为"东京街头涂鸦秀 02"的活动，预计 2 月 8 日～3 月 1 日在东京各地陆续展开，从新宿、涉谷、六本木、原宿等地都有，SEGA 还会送给参加者特制"JSRF"T 恤一件，详细时间内容在 SEGA 官方网站有公布。

EVENT 《死或生 3》日本展开大规模的宣传攻势



（表）　（裏）

TECMO 开发的 3D 格斗游戏大作《死或生 3》，将于 2 月 22 与日版 XBOX 主机同步推出，而目前该游戏也在日本进行大规模的预约活动。只要预约《生与死 3》，TECMO 就送你限量精美海报以及印刷精致的大型手提袋。

在日本东京 77 个电车站的广告板上，《死或生 3》展开铺天盖地的广告宣传，放眼望去尽是《生与死 3》广告牌。而一些游戏店铺也开始把《生与死 3》宣传画和招贴挂出吸引玩家的注意。

根据日本的最新消息，日版《生与死 3》将大幅增加游戏内容，具体如下：

1、每个登场人物至少 18 套服装，5 种胜利姿势
2、新增至少 50 种新招式
3、可能增加新舞台与新人物（未定）

而已经购买了美版《生与死 3》的玩家，也能通过免费发放的资料片更新游戏，享受与日版一样的游戏内容。

EVENT 日版 XBOX 主机开始接受预约

网上商店亚马逊的日本分店 amazon. co. jp 从 2 月 1 日开始接受日版 XBOX 主机的网上预约。

可以预约的除了包括有 XBOX 日版主机的普通版、限定版和特殊版外，还包括将在 2 月 22 日和 XBOX 主机一起在日本推出的多款 XBOX 游戏，其中有玩家们比较关注的《幻魔鬼武者》、《死或生 3》、《式神之城初回限定版》等。

EVENT 诸多 SEGA 名作的最新消息

虽然之前一直有传闻，但美国 SEGA 方面一直到最近才正式证实了两个 SEGA 游戏大作的消息。

SEGA 证实，《疯狂出租车 3》将会在 XBOX 上推出，而 DC RPG 名作《永恒的阿卡迪亚》将会移植到 PS2 上推出，这两个游戏都会推出日本和美国两个版本。

关于这两个游戏 SEGA 并没有透露很多细节，但表示在 XBOX 的《疯狂出租车 3》中将会加入更多的小游戏供玩家挑战，并会有四名全新的角色和新的城镇、新的出租车供玩家选择。

SOFT WARE 《真人快打》新作

格斗游戏系列《真人快打》（Mortal Kombat，又译：魔宫帝国）虽然比不上"街霸"和"拳皇"那么著名，但其真人扫描的独特画面加上其血腥变态的玩法也在玩家群中有着不小的名气。

最近，开发商 Midway 正式宣布了《真人快打》的最新作，新作的名称名为《致命联盟》（Mortal Kombat: Deadly Alliance），《致命联盟》将于 2002 年在 XBOX、GAMECUBE、GBA 和"其他次时代主机"上推出。

SOFT WARE 《盟军敢死队 2》XBOX 版增加多种元素

英国游戏公司 Pyro Studios 表示，他们大受好评的电脑即时游戏《盟军敢死队 2》(Commandos 2)确定推出 XBOX 版,并预计今年内推出。

《盟军敢死队 2》是款以二次大战为背景的策略游戏,玩家在游戏中扮演一位指挥官,率领一支特遣小组潜入敌军阵营进行破坏,如何妥善运用不同队员的能力相互搭配以顺利达成任务,将是游戏的最大乐趣。XBOX 除了完全移植 PC 版本,还会追加多种原创要素,具体如下:

以第二次世界大战真实战役为主题的 12 项特别任务;

收录二战中数十种真实武器;

发挥 XBOX 硬件优势,更华丽的画面表现,尤其是水的表现;

自由的镜头调整功能;

多人模式,能 4 人合作进行游戏。

SOFT WARE 高画质 XBOX 网络动作 RPG 游戏公布



美国游戏公司 Pharaoh Productions 日前公布了他们将在 XBOX 上推出的最新网络 RPG 游戏《DOMINION》,其高品质的画面表现让人眼睛一亮。



目前有 27 家公司正在开发 XBOX 的网络游戏, Pharaoh Productions 就是其中一家,而这款《DOMINION》就是对应 XBOX 的动作 RPG。游戏中有六大世界、六大魔法公会以及广大的游戏地图、数十种魔法、六种种族与上百种魔物等待着玩家们的挑战。

除了支持互联网连线之外,《DOMINION》还支持通过局域网进行八名玩家连线进行游戏。游戏预计今年内推出。

EVENT 三星宣布与微软结盟生产 XBOX 内存

韩国科技大厂商三星电子,日前宣布与微软策略联盟,将提供 XBOX 所需的 DDR SDRAM 内存,而这笔生意预计将为三星电子带来庞大的利益。

其实当初微软公布的官方资料里, XBOX 原来所用的 64MB DDR 内存体是由 MICOM 提供的,不过去年 11 月 XBOX 发售后,却发现内存改由韩国三星提供,如今两家公司的策略联盟,也说明了其中的原因。

三星为 XBOX 提供的是频宽为 6.4GB/秒的 DDR SDRAM,总计 64MB。不过三星也表示 XBOX 主机板其实可以装上 128MB 记忆体,而且也预留了空间,但微软最后仍决定 XBOX 只使用 64MB 的内存。与微软合作的这笔生意,将可为三星带来大笔收益,尤其在国际 DRAM 市场价格一直下跌的情况下, XBOX 将可确保韩国三星有一笔庞大的生意。

SOFT WARE 小老鼠与美少女一起登场 XBOX



微软 1 月 22 日在东京举办了一场记者会,宣布 XBOX 游戏《鼠国争雄》开发完成,2 月 22 日将与日版 XBOX 同步推出。



在发表会上微软 XBOX 事业部制作统括部长宫田　敏幸表示,感谢开发成员的努力,能让这款游戏比原本进度更提早完成。《鼠国争雄》运用到了最新的"毛发技术",能表现主角毛茸茸的质感,充分发挥 XBOX 高人一等的硬件机能。在会议中,替《鼠国争雄》拍摄电视广告的日本极真空手道馆代表绿健儿、替游戏演唱主题曲"Magical Eyes"的美少女乐团 Folder5 也到现场助兴。

EVENT 微软提前一年解决赤字问题

去年 3 月华尔街美林证券表示,他们推测微软每卖出一台 XBOX 就赔本 125 美元,因此预估微软会因为 XBOX 事业而有 10 亿美元的赤字,要到 2004 年才可以慢慢摊平。不过因为 XBOX 在北美销售超乎预期的好,分析师也预估微软可能提早一年就将赤字摊平。

就目前 XBOX 成本结构来看,每卖一台主机微软就亏损 125 美元,而微软的收益必须靠后续的游戏软件收入来弥补。不过微软日前公布 2001 年 10~12 月期财务报表, XBOX 成功达到去年年底 150 万台目标,并预估今年 6 月底全球出货 450~600 万台。虽然看来微软主机卖得越多就赔越多的钱。

微软财务长 John Connors 表示, XBOX 在微软".NET"计划中占有重要地位,而他们已经跨出成功第一步。况且 XBOX 主机与软件的销售比高达 1:3,每卖一台主机至少卖出 3 套游戏,更加速了 XBOX 成本的回收,分析师甚至乐观预测 XBOX 将会提早一年摊平赤字,在两年之内创造盈余。

未来在微软".NET"计划中, XBOX 的地位将越来越重要,为了确保 XBOX 能成功,微软势必不惜血本地替 XBOX 创造优势,而微软也为 XBOX 规划了四年以上生命周期,玩家请拭目以待。

EVENT 微软在亚洲设立 XBOX 生产基地

微软最近表示他们正在亚洲地区找寻可以制作 XBOX 的厂商,以供应日本地区市场的主机。

日本微软的常务董事大浦博久表示,微软将在 2 月 22 日在日本地区推出 XBOX,如果需求量增加的话,原先计划由墨西哥生产主机的计划可能会不足以供应,必须在附近的地区另外生产。大浦也表示在软件开发方面,如果能找到人材精良的小公司,不排除直接并购的可能性。

另外,微软预计在推出 XBOX 六个月以后,在日本推出网络游戏,将支持以太网络连线的宽频环境,其内建的硬盘可以提供大量的储存空间。

对于在亚洲设立生产线的问题,这一点与其它厂商不谋而合,如果微软也选择中国做为生产基地,那么在我国就将会有目前世界上最流行的所有主机的生产基地。

DreamCast 当月业界动态

SOFT WARE 四个《梦幻之星网络版》新任务

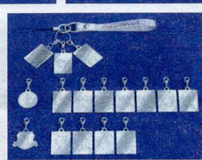
SEGA 的 SONIC TEAM 昨天表示，该公司将为他们的网络角色扮演游戏《梦幻之星网络版》(Phantasy Star Online)推出四个新任务。推出时间是在2月8日。四个新任务的名称分别为《钢之魂》、《BATTLE7》、《BATTLE8》以及《情人节冒险》，其中只有《情人节冒险》可同时对应 DC 和电脑版，其他的三个新任务都只能够对应 DC 的版本。

SOFT WARE 《樱大战 4》限定版送手机吊饰





SEGA 公布了"樱大战"的特制手机吊饰。这套吊饰是为了 DC 版的《樱大战 4》而制作的，只要订购了初回限定版的玩家都可以免费得到。



吊饰除了本体之外，还有十三位女主角、男主角大神以及两个华击团标志的牌子，玩家可随意组合。

SOFT WARE 《机动战士一联邦对自护》DC 版仍在开发中

SEGA 发表了一则好消息，那就是 BANDAI 仍然会推出 DC 版的《机动战士高达一联邦对自护》。

这款游戏在很久以前就发表过 DC 的版本，但由于 DC 逐渐淡出家用机舞台，使得玩家都不再对这款游戏的 DC 版本抱持任何希望。但现在根据 SEGA 所公布的最新资料，这款动作射击游戏将在4月11日发售！

《机动战士高达一联邦对自护》是 CAPCOM 首次尝试以"机动战士高达"(Mobile Suite Gundam)卡通系列为主题所开发的游戏。而 BANDAI 和 BANPRESTO 等公司也参与游戏的制作。游戏的玩法类似 SEGA 的《电脑战机》(VIRTUAL ON)，是一款采用主观视野的 3D 格斗游戏，在街机和 PS2 上推出后都大受好评。游戏采用的是 NAOMI 基板，移植到 DC 主机上的难度并不高。

SOFT WARE DC 上的新游戏——"最弱英雄"

日本游戏开发商 FORTY－FIVE 表示，该公司将在 DC 上推出《最弱英雄 TORAUMAN》。这款游戏移植自电脑版的同名游戏，预定在今年2月28日发售。容量是两张 GD。

FORTY－FIVE 把这款游戏称为邪恶势力总统的模拟游戏。在游戏中，玩家是继承邪恶力量的总统，而女主角则是一位为了对抗邪恶势力不遗余力的人。为了打击女主角，玩家需要不停地制造一些各种类的魔兵"TORAUMAN"出来作战，这也是游戏名称的由来。而事实上，玩家和女主角其实是同一个高中的学生，并且是好朋友，但彼此都不知道对方的真实身分竟然就是自己的敌人……

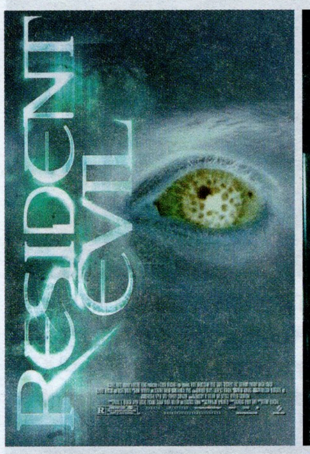


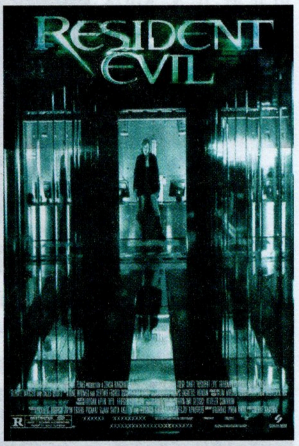
EVENT 《生化危机》电影版最新海报公开

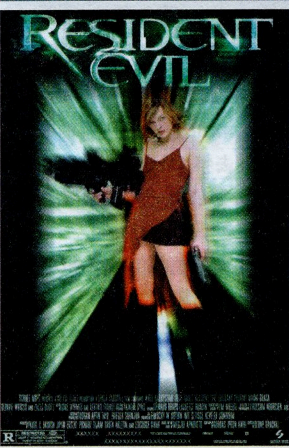


德国电影公司 Constantin Films 表示，他们拍摄中的《生化危机》电影版即将完成拍摄和后期制作，这部电影将委托哥伦比亚电影发行，预计今年4月5日上映。电影女主角 Alice 是一位原创角色，由法国性感女星米拉乔沃维奇主演(曾主演"第五元素"、"圣女贞德")，导演则由曾经执导"魔宫帝国"、"兵人"等电影的保罗安德森 (Paul Anderson)负责执导。

电影叙述男女主角侵入生化公司"Umbrella"，调查一种会使人类感染变成僵尸的病毒，发现一连串的阴谋。哥伦比亚电影公司还在《生化危机》的官方网站上进行该片的电影海报的票选，浏览者可以在五张公布的海报中挑选出一张，电影公司会选出票数最多的一张来作为影片正式上映时的海报。













业界新闻

TV GAME & PC GAME IN MY LIFE

EVENT ENIX表示《勇者斗恶龙》没有网络化计划

日本游戏厂商ENIX接受访问时透露了他们2002年的发展计划，重点如下：

1、目前他们的大人气网络游戏《魔力宝贝》日本会员14万人、台湾15万人、韩国20万人，成果超乎预期的好；

2、家用主机部分，今年两款RPG为《格兰蒂亚X》与《星之海洋3》；

3、ENIX认为PS2已经发售两年，获胜机会较大，所以他们今年会把主力放在PS2上。但他们也对XBOX、NGC两台新主机兴趣浓厚，对于NGC已经研究加盟计划，甚至已有对应游戏；

4、他们对XBOX的网络功能十分感兴趣，不过目前不便透露任何讯息；

5、因为《魔力宝贝》的持续增长，所以他们在网络发展部分会以PC为主力，但是如果家用主机网络环境已经完备，也不排除把这些有名的PC网络游戏移植到家用主机上的可能。

6、《勇者斗恶龙》最新作还是会推出在最主流的游戏主机上，不过目前他们不会透露会出在哪台主机上，预计2003年会有确切消息公布；

7、"勇者斗恶龙"目前没有计划推出网络版本；

此外，日本游戏开发小组HEART BEAT最近突然宣布将暂时从市场退出。该公司并没有说明原因，仅表示在不久后，他们会公布新事业的详细内容。虽然大多数的玩家可能都没听过HEART BEAT，但事实上ENIX著名的"勇者斗恶龙"（Dragon Quest）系列游戏很多集都是由该小组所协力开发的。包括三代、四代、六代以及最新的七代。

SOFT WARE《合金弹头4》游戏画面公布



韩国游戏公司Mega Enterprises表示，他们取得了SNK"合金弹头"（Metal Slug）系列的游戏制作版权，以后将继续开发该系列的最新续作，预计今年3月中旬推出，并公布几张新作中的画面。

"合金弹头"曾经是SNK颇受好评的横版搞笑动作射击游戏，而最新作《合金弹头4》制作版权被韩国Mega Enterprises取得后，他们就继续接手游戏开发，4代一样使用NeoGeo的机板开发，公布的游戏画面的表现也跟前三作相同，喜欢"合金弹头"系列的玩家可别错过了。





EVENT《心跳回忆3》漫画开始连载

来自日本方面的最新消息，PS2著名恋爱模拟游戏《心跳回忆3》的漫画已于1月26日开始在日本月刊漫画杂志《少年ACE·A》上进行连载。

漫画由大岩先生执笔，故事则会根据PS2版游戏进行改编，并预计将在今年底推出单行本。

EVENT 元气正式加入KONAMI游戏发行集团

两家日本游戏厂商KONAMI与元气昨天正式宣布两社将进行资本与业务上的合作，而元气也将正式加入KONAMI的游戏发行集团（KONAMI GROUP）。

关于这次合作的目的，KONAMI表示，拥有强大的游戏制作技术的元气加入KONAMI GROUP之后，将可使两社拥有更新的突破与进步。目前为止，KONAMI GROUP的成员包括了TAKARA、HUDSON以及新加入的元气等著名日本游戏开发商。

EVENT 时空之轮、浪漫沙加续作名称确定

《时空之轮》(Chrono Trigger)、《浪漫沙加》(SaGa)续作的名称已经确定了。

虽然还不知道这两款新作将在什么时候在什么机种上以什么类型推出，但是据最新消息指出，Square已经到专利局注册了"Chrono Break"和"Unlimited SaGa"这两个商标名，如果没有什么意外的话，这两个名作的续作的名称将为《Chrono Break》(时空暂停)、《Unlimited SaGa》(无尽的沙加)。但现在SQUARE官方并没有针对这两个游戏作出任何声明，我们还是先拭目以待。

SOFT WARE 微软继续拉拢ENIX SQUARE为XBOX做游戏

随着微软的XBOX主机在日本地区上市日期的渐渐逼近，微软也开始加强了对ENIX和SQUARE这两家日本厂商的游说工作，试图说服他们加入XBOX主机的软件制作行列。

微软的XBOX部门技术指导Seamus Blackley在接受美国哥伦比亚电视台Marketwatch节目采访时公开表示："这些大厂商（指ENIX和SQUARE）是非常重要的，我们当然要和他们进行联系合作事宜。"

ENIX的官方发言证实了微软正在和他们进行接触的消息，但就很明白地表示，即使他们最后安慰性地答应为XBOX开发游戏，他们最受玩家欢迎的《勇者斗恶龙》系列游戏在XBOX主机上出现的机会也不大。SQUARE的官方发言人则比较狡猾，他先是宣称对于和微软联系的传闻无可奉告，然后就说公司的方针是为成功的游戏平台开发游戏，最后，他又给予了XBOX的内置的网络性能、硬盘和乙太网卡很高的评价，并最后强调："我们看到了网络游戏市场发展的巨大潜力，当网络游戏的时代真正来临的时候我们一定会积极投入其中的。"

EVENT《心跳回忆》真人大小人偶推出

曾在东京电玩展2001年秋会展上展出并大受好评的两个真人大小的《心跳回忆2》人偶，最近宣布将向全国发售。

这两个人偶的原型分别为《心跳回忆2》中的女角阳　下光和八重花　樱梨，人偶为真人大小，关节可动，厂商还为这两个人偶安排了夏冬两套制服。两个人偶像的具体数据为：



阳　下光：W420×H 1,580×D300 mm

八重花樱梨：W420×H 1,690×D300 mm

可动部件：14个部件可动（头的角度、身体的角度等可变）

重：5kg

材质：FRP制

附属：说明书、衣装（高校制服、袜子、鞋子）

这两个人偶每个要卖到450,000日元的高价。



NEW GAME Introduction 新游戏介绍

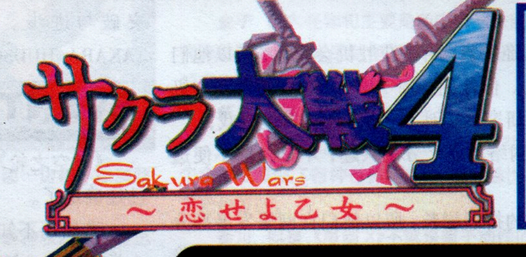
网罗你最想见到的游戏



写在前面的话

没想到这期的新游戏介绍星辰居然一页也没有分到，这是来编辑部一年多以来从来没有过的情况，好在大家还给我留下了一个"写在前面的话"，不然的话星辰就要彻底告别新游戏介绍栏目了。本次的新游戏多半是将在3月份发售的大作，大家也正好可以借此机会检索一下这些游戏，看看到底有哪些游戏是要在3月份购买的。另外，还有两个XBOX的游戏登场，其中有SHINING最喜欢的"死或生3"，估计他也要手入一套了。

——星辰



Want To Say……

虽然游戏容量只有1GD，虽然游戏流程只有2小时，虽然……

但这是我们大家所喜爱的《樱大战》。

BY 星辰

华击团参上!!

机种:DC	记忆容量:未定
类型:AVG+SLG	媒体:GD-ROM×2
厂商:SEGA	推荐度:90%
发售日:3月21日	完成度:80%
价格:6800日元(限定版8800日元)	www.sakura-taisen.com

发售日越来越近了，在樱花纷飞的东京，你的大神一郎想好了和那位少女结婚吗？如果还没有具体的人选，就让下面这段最新情报的公布，给你一些提示吧！

大帝国剧场最新公演的节目——啊！无情

帝国华击团，每次拯救日本于危难之中，任务极为艰苦。但是这些总是面临生死挑战的少女们，平时还要以帝国歌舞团的身份在大帝国剧场公演，痛苦呀痛苦。这次4代里，帝国歌舞团的首演剧目是——啊！无情。单单看名字我们无法相信这就是法国作家雨果的"悲惨世界"。剧中人物都是由帝国华击团成员扮演，下面是各个角色在剧目中的扮相和所出演的角色。

玛利亚——冉阿让

本剧的男主人公，由玛利亚来扮演最为合适，毕竟东欧女孩子再加曾参过军，魁梧的身材是扮演男性角色的不二人选。

樱花——德纳第夫人

很少见我们的樱花会出演这样的角色。在剧本中，这是位绝对的反面角色，与桐岛所演的德纳第一同经营旅店。善良的樱花将会怎样饰演这个反面角色呢？

艾莉丝——珂赛特

芳汀的女儿，用艾莉丝的确不错，但只限于年幼的时候。到后来20岁左右，和马吕斯的感情戏，不知道和雷尼会怎么演。

"悲惨世界"的故事概况

农民出身的贫穷工人冉阿让有一次看见姐姐的几个孩子饿得直哭，于是去偷面包，不幸被人抓住，判了5年徒刑。他几次越狱，被抓回来又加判了共14年刑期，结果为了一块面包坐了19年的牢。出狱之后，冉阿让到处遭人白眼，没有工作，没有饭吃，他发誓一定要向社会复仇。这时，一个叫米里哀的主教感化了他，他决心行善积德，做一个好人。

他化名马德兰，在一个城市办了个工厂，成为富翁。他为贫穷的人提供就业机会，给他们饭吃，给他们房子，他处处助人为乐，被市民们选为市长。这时，市里来了一个叫芳汀的姑娘，她原是农村姑娘，到城里做工，被人诱骗生下一个女儿。她把女儿珂赛特寄养在一个旅店老板德纳第家中，老板是个恶棍，趁机敲诈她，芳汀被迫卖掉美丽的头发、漂亮的牙齿，又卖身当了妓女，最后贫困交加，病得奄奄一息，冉阿让听说后立即去照顾她，答应在她死后抚养她女儿珂赛特。这时，警察日瓦卫正追捕失踪多年的苦役犯冉阿让，在马德兰市，他抓住了一个贫穷的工人，认为他就是冉阿让，准备把他送进监狱，为了救这个无辜的工人，冉阿让挺身而出，主动承认了自己的身份。他又落入警察手中，去监狱的路上，他设法逃脱了。

冉阿让马上找到珂赛特，带着她躲在一个僻偏的修道院里。多年过去了，珂赛特已长成了一个漂亮的大姑娘，她和一个共和党人马吕斯相爱了。1832年，巴黎爆发了共和党领导的起义，遭到七月王朝的血腥镇压，马吕斯身负重伤，冉阿让冒着生命危险通过下水道把他救了出来。这时，日瓦卫混进起义者队伍进行侦察，被抓住后判处死刑，由冉阿让去执行命令，枪毙沙威，但冉阿让却把日瓦卫放了。日瓦卫在冉阿让的高尚人格前羞愧难容，投河自杀

珂赛特和马吕斯结婚了，年轻人非常幸福。冉阿让一个人过着孤独的日子，最后他死在了珂赛特的怀里。

李红兰——沙威

一直追查冉阿让的警察。我们的大科学家来扮演确实不合适，当然从人员配置上看，有些男性化的人物只有她了，悲哀！

雷尼——马吕斯

珂赛特的情侣，是大学生和共和党人。这种过于激进团体中的一员，让一向以严谨踏实的德国籍雷尼来出演，忒欠考虑。

织姬——米里哀主教

曾经在精神上拯救冉阿让的人。让意大利国籍的织姬来扮演最为合适，毕竟那是来自于梵蒂冈周边地区的原装人士。

神崎——芳汀

绝对属于个人意见，总是爱为难别人的神崎绝对应该扮演德纳第夫人，而我们可爱的樱花来出演芳汀最为合适……

桐岛——德纳第

对于芳汀和珂赛特来说，这位角色简直就是噩梦。由桐岛这位极为洪亮嗓音的人来扮演，可以说是最合适不过的事情。

依然华丽的MOVIE

这次的游戏虽然只有1张GD，但是华丽的MOVIE依然少不了，在《樱大战3》中首次采用的动画和游戏画面的无缝连接技术，在本次的4中运用得更加炉火纯青，使游戏的画面表现力相对于3而言又上了一个台阶，下面就让我们来欣赏一下游戏中的MOVIE片断吧。

樱花机出动！

狼虎灭却 一刀两断！

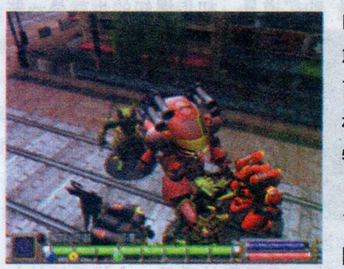
必不可少的是战斗



就算只有1张盘的内容，就算只有2个多小时的流程时间，就算只有几次机会来选择自己未来的妻子……战斗也还是必不可少的！没有拯救日本乃至世界的大帽子，这些为爱情日日忙碌的人岂不是很没面子。

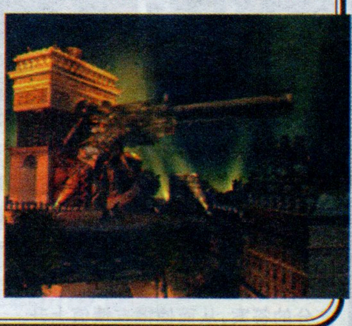


战斗既然必不可少，那么机体的更新又是卖点了！这次的最新公布资料里，我们见到了要在东京驰骋的新机体。首先，我们来看看来自远方巴黎的巴黎华击团机体。她们还是沿用3代里经过李红兰改造的光武F2，老外就是老外，待遇就是没有帝国华击团好。而帝国华击团就完全不一样了，个人的机体都各有特色，每名队员可以根据自己的喜好添加装饰。为了和光武F2有区别，帝国华击团特意为新机体起名光武二式。下面是光武的具体资料——



新要素——跳跃

战斗不光是看自己的美形机体。"如果战斗设定再是那么没有亲和力，作品的魅力就会缺少很多。"这是很多玩家共同的抱怨。不知道大家有没有这种看法，当前方己方机体挡住了去路，我方机体则不能通过该区域。这是前3代"樱大战"的战斗弊病！不过，这次游戏设计者做了设置修改，给机体加入了跳跃能力。就是说，玩家可以跳过己方的机体了。这样的话，游戏中的战斗格局将更有变化。



新游戏介绍

TV GAME & PC GAME IN MY LIFE

鬼武者 2

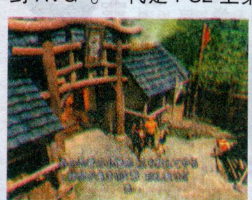
机种:PS2	记忆容量:390 KB
类型:AVG	媒体:DVD-ROM
厂商:CAPCOM	推荐度:85%
发售日:3月7日预定	完成度:90%
价格:6800日元	www.capcom.co.jp

Want To Say……

"鬼武者",虽然拥有不错的销售佳绩,但当初的制作道路极为艰辛,为了能在AVG形式中充分表现出战国风格,制作小组费劲周折。在临近发售以前,内部最终试玩的时候,CAPCOM公司内部资深测试员一致上报说游戏没有特色,过于普通。游戏导演稻船敬二(洛克人的制作人)不得已,请来正在制作"鬼哭"的"生化危机"之父三上真司。在一个月的时间里,三上帮助"鬼武者"制作组在游戏中加入了魂魄和吸魂的系统,以及通过魂魄来增加各项能力,之后还以平衡性协调了游戏的一些细微设定。这一工作让游戏延期一个月发售,但是受到的评价的确非常好。所以说,当初一代的成功完全归功于三上,而本次的续作,没有了大牌制作者的鼎立协助,不知道游戏到底能表现的如何?

BY DRAGON

CAPCOM公司"生化危机"系列小组派生出的"战国时代刀剑AVG"。一代是PS2上第一款达到100万的游戏,魅力超群。



目前此游戏系列的时代背景定位在日本战国时代。永禄3年,拥有统一全日本军事势力的今川义元兵发京都,并准备以20000精兵顺势一扫尾张织田家。当时实力并不强大的织田家在年轻家主织田信长亲率下,2000轻骑直指今川进兵路线。虽然绝对兵力差距太大,但信长军侦察部队成功地发现了今川义元本阵的栖息地点。再加上当时天降豪雨,今川义元军违背军事常识而选择了在狭窄山道间就地休息。于是行事一向疯狂的信长指挥2000轻骑冒雨从两侧山头向今川义元本阵发动了雷霆万钧的突击。虽然绝对兵力占压倒性有利,但今川义元军在狭窄山道中根本无法将优势转换成胜利。反而是信长军一举突击成功,力斩今川义元,史称"桶狭间合战"。游戏设定里,"桶狭间合战"接近尾声的时候,正当斥候向信长报告今川义元被斩的时候,一只冷箭穿过了信长的咽喉……此后信长仍然生存,但性情暴虐,冷酷无情。从一代的故事里,我们知道——织田信长与幻魔签定了血之契约。而明智光秀的弟弟明智左马介得到鬼一族的帮助,在稻叶山城中勇斗幻魔,但最终没能打倒信长……

本作继承前作的故事设定,但主人公换成了柳生十兵卫,作为鬼之一族的成员,柳生十兵卫肩负着打倒信长的任务……

全新系统公布——金钱设定出现+共同使用道具

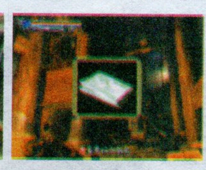


角色扮演类游戏里的金钱系统,在AVG中出现了!通过画面我们可以清楚的看到柳生十兵卫为了进入"金山"(采金矿山)而支付的100金。而且游戏里还能在杂货屋购买道具,初步得知的也就是一些关于恢复体力的一般道具和游戏里需要的历史背景书卷。当然不排除可以在游戏后期得到一些非常重要的道具。金钱系统的加入,使游戏变得更加有趣,可玩性得到了大幅度地增加。但是如果游戏流程过于短小的话,金钱系统还没有得到充分利用就ENDING了,那么这个设定进入本作就是绝对失败的。

▲▶在战斗中获得金钱后可以购买道具。









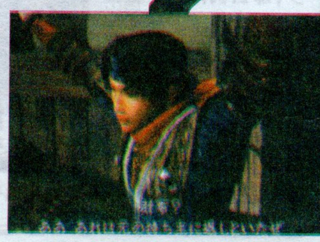
由于这次加入了这种"共同使用道具",前作中没有的设定,我们可以大胆猜测游戏中切换角色的情况会非常多。某个重要物品需要经过几位角色分别在不同地点使用,才能完成作用。另外,本作中追加了同伴之间的友情值(游戏中称为'绊值')。当同伴有问题询问的时候,可以用手中的道具通过交换系统,让同伴得到充分的答案,从而使得友情值上升。

最新公布的角色——风魔小太郎

风魔小太郎

本作中配属副主人公非常丰富,除了以前公布的几位以外,这次又出现了一位新人物——风魔小太郎。作为北条家忍者军团首领,这时候出现在柳生身边,的确让人感到诧异,相信游戏中我们会得到合理答案。

在剧情中风魔小太郎登场是这样的,柳生十兵卫在今庄金山町被街头肆意寻衅的浪人所作所为激怒,但是制止浪人恶行的行动被一位年轻人所阻止,这让柳生十兵卫很恼火。这年轻人就是北条家忍军首领——风魔小太郎,依靠忍者特有的能力,探知到浪人所勒索的钱物是要上缴给首领的,所以他认为彻底解决问题的办法就是找到真正的幕后主使。但是在和浪人首领交手的时候,被火铳突然指住头,万分危机时刻,柳生十兵卫出现,解救了风魔小太郎。自此,风魔小太郎加入了与幻魔战斗的柳生集团。



WILD ARMS 3 Advanced 3rd

ワイルドアームズ アドヴァンスドサード

机种:PS2	记忆容量:35 KB
类型:RPG	媒体:DVD-ROM
厂商:SCEI	推荐度:80%
发售日:3月14日预定	完成度:90%
价格:5800日元	www.scei.co.jp



Want To Say……

无论是怎么变化,"WILD ARMS 3"还是可以让玩家一眼就认出来是"WILD ARMS"系列的作品。这是许多系列作品所不能维持的特点,感谢SCEI为我们做的贡献!3月14日,让我们一同来再次体会本系列带给我们的感受。 BY DRAGON

引发游戏主干情节的序篇故事依然健在

"WILD ARMS"系列的一贯风格,由各个主人公独自的故事来引发主干的开始,这一设定依然被保留了下来。作为本系列的传统设定,每个角色的序章故事都非常精彩,在短短的十几分钟里,每名角色的身世、来历都可以得到充分的了解。本次的"WILD ARMS 3"中,4位主人公的序章目前可以说得到了初步的公布,下面我们来具体看看这次最新公布的资料。

Virginia Maxwell 篇



Maxwell,18岁的少女。她所在的村庄被妖魔袭击,本来平静的生活受到了破坏性的打击。这时候确实需要可以与妖魔对抗的人物,于是"渡鸟"成为大家依赖的好选择。本来出身在富裕家庭的Maxwell,却因为童年一些不为人知的事情和唯一的亲人——父亲的突然离去,而导致她坚定地想成为一位"渡鸟"。自小受父亲照顾的Maxwell,继承了父亲善于使用的两把手枪,为了村民的安全以及证明自己是合格的"渡鸟",Maxwell决定亲自解决这件事情。作为本作的主人公,所以开篇的难度并不高,可以说让玩家熟悉基本操作的好时机。



Jet Enduro 篇

Jet,绝对异类的宝物猎人,从来不视约定俗成的盗掘法,而总是喜欢以自我为中心。总是奔走在大陆各地遗迹的他,最近因为"水晶花"的传说而开始固定自己的行踪。在他的序章故事里面,Jet开始了寻找"水晶花"的具体行动,但是这次是和另外一名伸间共同进行,不过在结尾部分为什么又回到了单人行动的身份,这只能在游戏里找到答案。为了让玩家可以充分了解本次的迷宫,所以在本章里,迷宫基本为富有高低差的地形构成,而一些解谜要素也被赋予了地形特色,为了以后能顺利通过,玩家在这里可以尝试解除这些新设定的谜题。



Gallows Caradine 篇



Gallows,虽然拥有继承神主的血脉,但是并没有想成为神官的想法。序章故事里,为了在圣域中取回谜宝进行冒险。关于他的弟弟,在序章里会有具体的交代,这位人物在本作里有着极为重要的作用,所以在这段故事里面,建议大家仔细了解一下。作为第三个出场的序章,游戏在难度上不会出现太大变化,基本上可以看作是综合熟悉系统的体验。因为该人物拥有HP恢复的特技,所以战斗会更加顺利。序章的最后,Gallows最终离开了自己的部落,为了自己信仰的自由而成为了"渡鸟"。以这位人物的性格,离开自己部落的一场戏值得关注。

Clive Winslet 篇

Clive,赏金猎人,传说超远距离狙击能力大陆无人能及。作为赏金猎人,工作就是接受委托人的依赖,而为他们完成任务。序章开始的时候,为了解决村子的危机,Clive受委托去魔兽的巢穴完成任务。对于一个善于超远距离狙击高手来说,这种潜入任务的确是过于危险了,所以本段序章的难度也是最大的。从目前公布的资料来看,无论是战斗还是迷宫的内部谜题,都是所有序章里面最有挑战的。对于玩家来说,能不能痛快利索地通过本序章,是能不能顺利完成游戏的最佳试验,看来玩家在这里将会受到最为严峻的挑战。

最新情报——高速砂上艇

不光是拥有骑乘系统,从最新公布的资料来看还有高速砂上艇这种交通工具。在本作中,广域的沙漠海洋中隐藏着许多极为强力的魔物,而且因为沙海过于松散,所以不适合于人或者马匹行进。而高速砂上艇则是气垫形式的交通工具,最适合于通过沙海。当然,为了面对强大的敌人,高速艇上也配备了强力武器。因为属于大型机械,所以四位角色要仔细分工才能发挥真正实力。而到底谁适合什么位置,估计只有到游戏里面才能得到具体资料。

FINAL FANTASY XI ONLINE

ファイナルファンタジーXI

机种:PS2	记忆容量:未定
类型:网络 RPG	媒体:DVD-ROM
厂商:SQUARE	推荐度:95%
发售日:2002 年春预定	完成度:80%
价格:未定	www.square.co.jp

Want To Say……

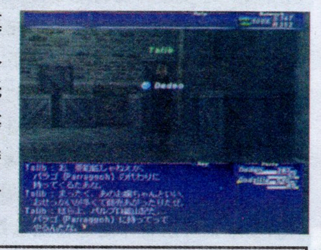
对于 FFXI已用不着多说了,本人是从Ⅳ代一直玩到Ⅹ代的。FF世界依然广阔,新添加的网上诸多要素也很吸引人,但情节方面……我真是难以找到玩 FF 系列的感觉了,还是把它作为一个优秀的网络游戏看待吧。β 测试已经结束,下面为大家介绍一下 β 测试版的最新情况。 BY SHINING

先要决定平台 4 个完全平行的世界

瓦纳·蒂尔大陆由于世界各地玩家的疯狂涌入将会陷入大混乱。为了避免这种状况,游戏中事先设置了数个称之为"平台"的复数世界,在角色作成后需决定去哪个平台。β 测试版为随机指定平台。但在正式版中可根据特定条件选择平台,并且可作平台间的移动。

终于开始了冒险之旅 在出身国的城镇里探索!

片头结束后,终于开始了冒险。在 FFXI中,由于一开始没有特定的目的,所以就先在城镇里散步。与绿色名字的人(NPC)搭话,可得到委托。委托完成后将会获得金钱、道具等报酬。并且能同时接受多个委托。还是先完成委托后,再到外面去冒险吧。



向城镇外进发! 与怪物展开战斗!



在城镇外会有很多怪物徘徊。基本上城镇周围的怪物较弱,在我方不主动发起攻击的情况下,它们也不主动攻击我方。再加上在城镇的入口处经常会遇到其他的游戏者,当战斗不利时能够向周围的玩家求援,所以可以放心大胆地向那些怪物挑战。然而,需注意的是处于和其他玩家相距较远的地域时,当被凶猛的怪物追赶时要逃回城镇。逃进城镇后怪物就会因失去目标而悻悻而归。所以,当危险迫近的时候,要快速逃入城镇避难。

装备强化 网上交易

和一般 RPG 一样可在商店进行武器道具的买卖活动,与在路边站立的 NPC 也可作装备品交易。除此之外,由于在 FFXI中有数量众多的玩家同时在线进行游戏,仅仅用商店交易当然满足不了大家的需要。自己不需要的东西,也许是他人迫切需要的。在网上卖的价钱会比商店略微高一些,这样就可以较容易地使所持金增加了。

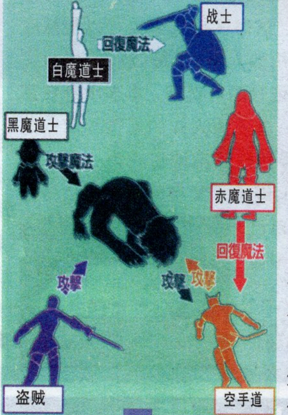


召集同伴 与仲间一起开创新天地!



寻找一起冒险的仲间并肩作战,这样即使是很强大的敌人亦能轻松将之打倒。可进入到敌人实力较强的地域。在新的地域,将会见到前所未有的强大敌人,发现目标后用○键先调查敌人的强大程度,如果敌人过于强大则要迅速逃跑,因敌人靠近后会出现战斗选择,这时能否顺利脱出就不好说了。注意不要勉强作战,因为一旦被打死会减少很多经验值。

战斗组织图 采用灵活机动的战术!



战士是带领大家发起进攻的队长!

首先,防备力高的战士需站在战斗最前沿作为盾牌抵受敌人的攻击。在此期间,其他职业的人则分别以自己擅长的绝技向敌人发起攻击。黑魔道士使用攻击魔法。白魔道士需给受伤的战士回复 HP,如不需要回复,则使用辅助魔法削弱敌人的力量。盗贼基本上是使用武器攻击,战况宽裕时可从敌人身上盗取物品。赤魔道士需判断是否需要援助仲间,如不需要可使用武器攻击。

当战士的 HP 很少时 空手道取代战士站在战斗最前沿!



在白魔道士的回复魔法供给不及时,战士的 HP 会降到很低状况,这时要回避战斗,退到敌人攻击范围外的安全地点。空手道需顶替战士到前沿阵地抵受敌人的攻击。白魔道士也要退出战斗专心为战士作回复。在此期间,空手道由于正面与敌人冲突 HP 会很快降低,这时需要赤魔道士使用回复魔法给空手道恢复体力。如果各仲间能相互配合、很好地处理攻防之间的转换,即使是很强大的敌人也能较轻松地解决。

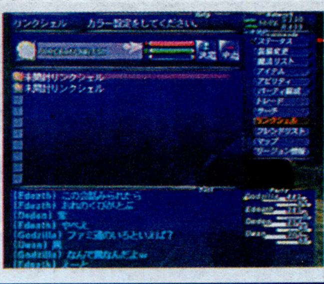
朋友检索　能够快速找出一起冒险的同伴的便利机能

发现可作为朋友的对象，首先要向他提出邀请，这就需要传达信息。传达完信息后，会自动向对方要求登录对方的名字到自己的朋友检索上。之后便可以一边观看检索，一边等待对方的答复。对方同意后，在对方的朋友检索上也会登录上自己的角色名。这样通过观看朋友检索，就可以很容易地了解朋友中有多少人在上线，即使相距遥远的朋友也能够很快联系上，真是便利的机能。



便利的联络道具　リンクツェル

同样作为与远距离的人联络的方法。与个人之间对话的朋友检索不同，使用リンクツェル可以与复数的人同时会话。リンクツェル的信息用绿色表示。此物品可在商店购入，并可复制作成复数分发给同伴。









三个测试者的冒险旅途！

利用新年假期的休息，井手、太田、迪迪3人约定好了要在一起玩FFXI的β测试版。本来说好互相之间用电话保持联系，但太田和迪迪却先行一步，没有给井手去电话就开始了游戏。剩下的井手被激怒，于是便一个人开始进行冒险。焦急的太田在瓦纳·蒂尔世界到处搜索，最后终于在萨多利亚的某个角落里找到了井手，打算商量组成小队……

井手　艾鲁维/战士　（日本周刊FAMI通编辑）
因从周一至周五一直住在公司，玩FFXI的时间只有周六周日。没有和他人组队，一个人进行冒险。

太田　HUME/赤魔道士（日本周刊FAMI通编辑）
自从FFXI的β测试版入手以来，经常迟到早退。由于通宵达旦地玩游戏，早晨总也起不来，一有机会便又溜回家去。角色等级当然是最高的。

迪迪　塔鲁塔鲁/盗贼　（日本周刊FAMI通编辑）
表面上对谁都不错，骨子里的阴险却无出其右。在仲间濒死的时候，此君却还在坚持不懈地盗取敌人的物品，一旦见势不妙便迅速溜走保存性命要紧。

太田：井手！总算找到了。
井手：……
太田：呵呵，一个人居然也提高到15级了。表现得很不错嘛（笑）。
井手：……
太田：一起冒险吧。
井手：……
太田：用不着那么生气嘛。对了，没拿着好防具什么的？
井手：……你给我呀？
太田：这个……那就卖给你吧。
井手：……。算了。我还是一个人玩吧。
太田：不要那么说嘛～。海原、松井和莫古他们都在等着你呢。还有迪迪。
井手：……。那么，也好，怎么也得和大家见个面呀。走吧。
太田：去那边的路上有一大群可怕的怪物，你可要多加小心呀。
井手：没关系，不是有你护卫吗。
太田：不，不，我会逃跑得很快的。
井手：……
太田：冲啊！
两个人成功地穿过了巴修哈鲁沼泽和罗兰白利耕地，进入了所罗木古。
井手：啊，大家都在呀。
迪迪：哦？你终于也过来了。
井手：太田这家伙太过分了。刚见面，就向我兜售他的防具。不守信用，还想从我这里捞钱。
迪迪：真是过分啊。
太田：不是吧，我可是用半价卖给你，对于你来说，难道不是很赚的吗！
迪迪：对自己人强行推销！果然差劲的很啊，是人品问题。
太田：不能这么说，我可是冒着生命危险去萨多利亚迎接他的。
迪迪：以你的等级大概不会有什么危险吧。
井手：算了，别吵了，还是准备战斗吧。我还没有仲间呢，我也想试一试组队战斗。
很快战斗开始了。可是打倒强敌后却没有分到什么经验值。愤愤不满的井手和迪迪。
迪迪：一点儿经验值都没有得到！
井手：这个敌人是不是得不着经验值？
迪迪：不是。太田的等级太高了，所以我们都得不着。
井手：什么？不是说等级低的角色容易获得经验值吗？
迪迪：所获得的经验值是根据角色的能力强度按比例分配的。
井手：照这样，弱的角色再怎么战斗不也都是无济于事了吗！
迪迪：得不着经验值，战斗就毫无意义了！
太田：怎么能那么说呢！我可是作为你们的盾牌时刻都在保护你们呀！
井手：如何是好？
迪迪：先与Blue他们合流，再重新分配组队吧。
太田：现在这样不是挺好的嘛。那样我们不就分开了？
迪迪：那么，就把太田开除出去。
太田：唉？把我开除？
迪迪：因为你太强了，没有办法啊。还是一个人作战吧。
太田：迪迪，你这个卑劣的小人！
迪迪：随便你怎么说吧。井手，咱们走吧。
之后，与海原、松井和莫古合流到一处，5人组成小队开始战斗。幸亏有莫古正确英明的领导，在此期间几乎没有遇到什么特别的危险，大家一起高高兴兴地升级过关。
莫古：要有效地利用敌人使用魔法的短暂间隙，一回合后迅速撤离敌人的攻击范围，再迂回到敌后发起攻击。如此周而复始，即是所谓的安全作战方式。
井手：嗯。确实增长了不少知识。
迪迪：唉，那边的太田还在孤军奋战呢。真是孤独的人啊（笑）。
被仲间集体排斥于外的太田终因头脑受到刺激，盛怒之下开始胡乱作战。结果，不断被怪物群殴致死克扣经验，最后仅仅提升了4级，渐渐被大家甩在了后面……

编辑3人组来到帕斯德库城。来此的目的是打算购入リンクツェル。
太田：迪迪～！这边这边！
井手：你到底跑哪儿去了呀？
迪迪：还说我！是你们两个人走失了吧。就象小孩子似的在这里溜搭来溜搭去找不着地儿。真是让人头疼啊。
太田：你才是迷路的小孩儿！每次都得照顾你。还不按照约定的时间到。
迪迪：可是，我就是按照事先说好的在站台前等着的呀？
井手：啊，这个城市是有两个站台的。迪迪一定是在另外一个站台那里等着呢。
迪迪：什么，真的！？早点说嘛！井手你可真能捉弄人！！
井手：打个电话不就行了！
迪迪：给太田去过电话。但是，那家伙就只是连连催促我说要早点去站台等。
太田：看来还是我的责任（怒气冲冲）！！
井手：……行了行了，如果买个リンクツェル的话，不就不会再发生这样的麻烦了？
迪迪：唉？リンクツェル是什么东西？
太田：在同样持有リンクツェル的朋友之间，即使没有一起组队也可以同时会话。大概就相当于用电话把仲间联系起来吧？不过和电话还有一些差别。
迪迪：唉～（不太明白）。
太田：就在这家店买吧。5000元，大家平摊！
迪迪：什么，竟然5000元吗？太贵了！
井手：而且还不给收据。
太田：很好很好，就这样了！
井手：啊～！太田这家伙想拿着5000元逃跑！！快抓住他～！！
太田：开玩笑的开玩笑的！我是那种人吗？对了，リンクツェル的名字，取什么好？
井手：就用“FAMITSU FORCE”，怎么样？
迪迪：省略的话就是“FF”。这样挺好！
太田：好像没有设置半角的空位，用“FAMITSUFORCE”吧。
井手：太难读了！都挤到了一块。
迪迪：要不，后一半改用小写字母？
太田：即是“FAMITSUforce”。嗯……
井手：省略的话就成了“Ff”。没有平衡感！
太田：那就用“FORCEofFAMITSU”，这回行了吧？
迪迪：不错不错。就是它了。
太田：リンクツェル的颜色怎么办？
迪迪：黑色（立即回答）。
太田：什么？黑的，不行。
井手：还是深颜色好。
太田：想作的古怪点儿，还是用青紫色吧。怎么样？
井手：你又是自作主张！
太田：真麻烦呀，就这样了。决定决定～♪♬
（翌日）
海原：用“FamitsuForce”不是也很好吗？顺便跟你们说一下，黑色的リンクツェル已经作出来了。
井手：是黑色！！
迪迪：不是说黑色的不行吗？太田！
太田：家里的电视太古老了！颜色调配上出现了误差。
莫古：我说，就只是决定名字和颜色，你们究竟在这上面浪费了多长时间！！

生化危机

biohazard

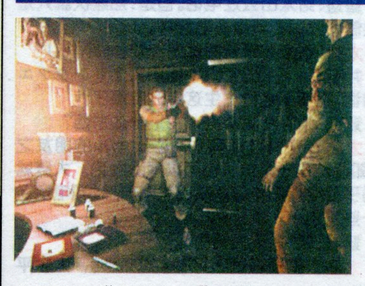
バイオハザード

机种:NGC	记忆容量:未定
类型:AVG	媒体:8cn DVD - ROM
厂商:CAPCOM	推荐度:90%
发售日:3月22日预定	完成度:?%
价格:6800日元	www. capcom. co. jp

Want To Say……

对于"生化危机",对于CAPCOM公司,对于玩家,三上真司都是不能缺少的。本次"生化危机"成为NGC专属作品,可以说三上真司和宫本茂在其中起到了非常重要的作用。不过对于CAPCOM公司来说,没有选择拥有绝大市场的PS2是过于冒险的行为。虽然"生化危机"拥有越来越惊人的影响力,但作为左右市场的作品,单从目前来看也是过于激进的思路。无论事情结果怎样,希望三上以及CAPCOM都可以成功的把"生化危机"系列继续维持下去。另外还有一点小小的想法,那就是UMBRELLA的公司赶快结束吧,要不然玩家真的要被拖死了……

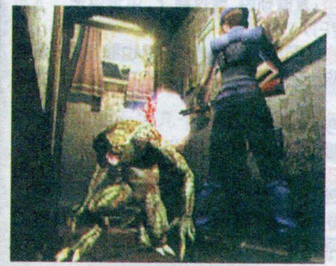
BY DRAGON



丧尸、S.T.A.R.S.、UMBRELLA、浣熊市……CAPCOM公司的"生化危机"是目前3D AVG中最为重要的作品。从广义上讲,在国内其影响程度比"最终幻想"系列还要高。不过,前些日子CAPCOM公司公布"生化危机"将是NGC专属游戏,这对于国内玩家来说可不是什么好消息。不过,CAPCOM公司大家还是挺了解的,当初信誓旦旦的说"生化危机 维罗尼卡"是DC专属作品,结果后来又出了个什么"完全版",所以按照前例来说,PS2还是有一定机率出现"生化危机"的。让上苍祝福我们吧!



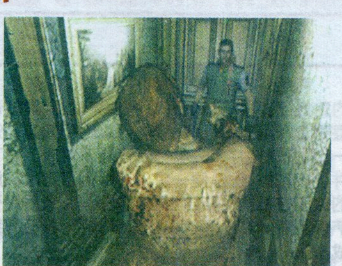
NGC版重新制作的"生化危机"1代,从效果上说可以说是目前最好的"生化危机"了。重新制作1代,对于CAPCOM公司来说,是一件非常重要的事情,首先为了随后要在NGC上发售的"生化危机 ZERO"。毕竟那是1代发生以前的故事,S.T.A.R.S.两个战斗分队之一Bravo Team是最先卷入生化事件的,而"ZERO"的主角就是Bravo Team里的随队护士,也是1代里出现的——Rebecca Chambers。所以这次重新制作的1代,可以让CAPCOM公司顺利导入Bravo Team的情节,让玩家对"ZERO"抱有期待。而对于玩家来说,毕竟"生化危机"1代是整个UMBRELLA事件的开端,许多背景资料都会出现在这里。还有就是Albert Wesker代表的另一个生化公司虽然在这里没有具体的表述,但在1代里可以找到许多蛛丝马迹。



敌人以全新形象登场!

发售前最新公布的是游戏里的基本敌人。下面我们来看看这些在"洋馆"里陪伴我们度过3个多小时的对手们。

ZOMBIE——丧尸



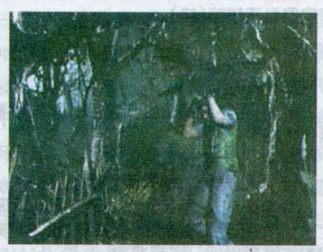
熟!每代都会以基本敌人登场,攻击形式无外乎咬和喷毒水。喜欢生人肉,总是见到三五成群围着没有被感染的人或者尸体大吃大嚼。虽然每次都是数目最多的敌人,但是反应的确是最慢的。毕竟这些敌人的来源都是被病毒感染的人类,所以没有那些纯粹经过生化公司改良的品种有威力。

CERBERUS——丧尸犬



喜欢小群共同活动,反应迅捷,但毕竟本体属于中小型,所以对于强大火力没有任何对抗能力。因为属于UMBRELLA公司生化武器的研究品,所以比丧尸更具有侵略性。再加上身体小巧,灵活机动,所以许多丧尸无从隐藏和到达的地点,都是他们活跃的区域。在每次游戏里都会登场。

CROW——乌鸦



乌鸦,栖息在树林里或城市中的禽类,非常喜欢腐肉,因为食用被生化病毒感染的腐肉,所以也成为玩家的敌人。它们非常喜欢大群体行动,再加上都会飞行,对于大部分玩家来说是属于比较烦人的对手。对付的方法是逃跑,如果感到实在烦人,建议使用霰弹枪近距离一弹全灭。

HUNTER——猎食者



以人体作为基本形态,再加上其他生物的遗传基因而培育出来的"生化武器",可以说是UMBRELLA公司的第一款成功量产作品。也可以说是1代里最难对付的基本敌人,智力很高(第一个会开门呦!),再加上拥有极为高超的跳跃力和双手可以切裂肉体的利刃,战斗力非同小可。



机种:DC	记忆容量:未定
类型:AVG	媒体:GD-ROM
厂商:NEC	推荐度:70%
发售日:未定	完成度:?%
价格:6800 日元	www.nec.co.jp

Want To Say……

本作不禁使我想起了著名的 ADV 冒险游戏 EVE。同时分为 3 个剧本贯穿一条主线进行情节,确实很有趣。本作采用了数千枚图片,将既存的 2D 冒险 ADV 游戏画面发挥到了极致,有 DC 的朋友绝对不要错过此作。 BY SHINING

在同一时间轴上分别展开三个不同的故事

主人公是一名在普通都市生活的普通高中生,故事是以他和三位女性的关系为主轴描述的。本作展示了三个相互关联的平行世界。经过解除重重疑团,在三个故事全部 CLEAR 之后,你将会看到本作所隐藏的事情本质。

在全部剧本中全部登场的人物 主人公

与麻一自幼相识。玩家需通过他的行动进行各个剧本。在行动中根据所选择的选择项的不同会对三个人物的故事产生影响。



◀在麻衣的剧本中,主人公在亲近她的过程中屡遭拒绝,非常辛苦。对于麻衣来说,主人公只不过是与她刚刚停留在青梅竹马这种关系上吗?



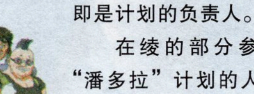
▶主人公在乘坐电车上学的途中,挺身解救遭遇色狼袭击的泉美。在目送她出门的一瞬间感受到了在车站已隐形化的绫的存在。

01 和迁绫 篇

在无人街道里居住的少女

绫是 3 人中最脱离现实的人物。无人街上飘荡着深深的哀愁,空中覆盖着巨大的月亮,彷徨于街上的绫正在到处寻找脱离苦海之"门"。感知到绫的存在的主人公,终于也探寻到这条街上开始寻访她的踪迹。

STORY 在绫的部分的无人街以及泉美部分被发现的谜之文章的背景下,显现出一个隐藏的称之为"潘多拉"的计划。此计划是以救济人类为目的,泉美的上司冬木即是计划的负责人。



在绫的部分参与"潘多拉"计划的人数量很多。对于在无人街上彷徨的绫的存在,不仅是主人公,冬木也有所感觉……

01 玉城麻衣子 篇

"野丫头"的快乐的青春期

麻衣子依然是每日快乐无忧地生活。本来就讨厌学习的麻衣子在打工的同时却还要进行暑假补习。在主人公与她的交往中充斥着轻松的校园情调。在学校生活和打工两方面同时努力的麻衣子被生动地刻画了出来。





STORY 麻衣子部分主要是以学校活动为主体的。登场人物几乎都是学校的有关人员及麻衣子的友人、家人,这些角色之间形成了非常微妙的关系。由于麻衣子任性的行为给周围人带来了很多麻烦,主人公也因此而头痛。

01 丸藤泉美 篇

从发现机密的数据开始的冲击性连续事件

从某一天的偶发事件开始,在泉美的周围相继发生连续杀人事件。被害者都是曾经带给泉美麻烦的男人们。泉美述说这都是"王子"所为。主人公主动申请给泉美作人身保护,真正的目的是查出"王子"的真实身份。



STORY 在与"潘多拉"计划关系密切的泉美部分,有一个神出鬼没的谜之人物杉浦,他是一个表面看起来并不显眼的很邋蹋的中年人,将绫视为"天使"。在关键时候,杉浦却一改以往猥琐的样子……

DEAD OR ALIVE 3

机种:Xbox	记忆容量:未定
类型:ACT(对战格斗)	媒体:DVD－ROM
厂商:TECMO	推荐度:95%
发售日:2 月 22 日	完成度:40%
价格:6800 日元	www. tecmo. co. jp

日版《死或生 3》中的追加服饰成为初始装备!!

Want To Say……

真是精品中的极品!格斗感觉和游戏画面都十分令人满意。动作游戏是本人的挚爱,比起 2D 格斗更偏重于 3D 格斗一些,接近现实的战斗感觉加上宛若梦幻般美丽的画面。其实已用不着多说,对她的爱恋尽在不言之中……

——By Shining

海外版 Xbox 的《死或生 3》已在发售中。新角色追加、各个角色的美丽 Movie 等方面,比起前作来都有了大幅提升。基本上日版与海外版的差别不是很大,但在服装方面于海外版的追加服饰已可在日版的最初开始选用。这回,介绍一下其中的部分服装。



Team NINJA **角色设计师 中仓**

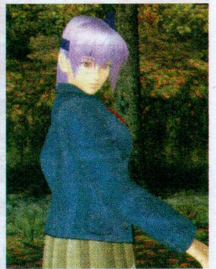
与前作有所不同,裙子的下摆延长,略显现出少许怀旧的感觉。在外面看到现在的高中女生都已是身着短裙了,我反而却采用了昔日印象中的制服。并不是想把这种田园、留恋的感觉特意表露给大家看,而只是不想制作时下潮流的制服而已。

Q:Xbox 上登场的《死或生 3》,大家对其精美的画面感叹不已,但这回似乎在系统上没有新突破,这回的作品是以何为目的开发的呢?

A(坂恒监督):在《死或生 3》时大致已经完成了有关系统上的各项设定,这回想作为 2002 年的格斗游戏使其更进一步完善。即使是增加系统设定,也并不见得会使玩的人增加。5 键设定啦、空中飞行啦,并不是越新越好。比起这些,我更注重于游戏时的爽快感和直观感,优质的视觉效果可以满足大多数人。技术人员在努力使画面尽可能与 CG 重合,现在回报 FANS 的是,游戏中角色的面容已经较清晰了,在系统方面也会作平衡度等小幅调整。总而言之,于 2002 年 2 月 22 日将会诞生出一款究级格斗游戏,虽然系统改变不大,但里面却会有你意想不到的众多“加餐”。相信无论是资深玩家还是格斗苦手都会乐在其中!



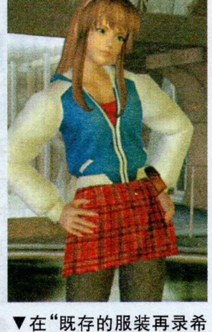
以前曾说过阿亚娜是比霞时尚的女孩,有现代女孩的感觉。但前回的阿亚娜总感觉有些小丫头气,这次便采用了较正统较稳重的制服。连发带的颜色也是反复推敲更换了多次,不经意间就对其加以苛求了起来。





即使是在 Team NINJA 内,也有西特米穿不了裙子的言论,为此特意设计出穿裙装的样子。与霞相反,西特米颇有些都市少女的感觉。设计时在想“就穿着这身装束到大都会的街道上去漫步吧,很不错的嘛”。





立体感和服装的质地都有了飞跃般的进化,这次拜曼也终于可以耍帅了。值得注目的是肩上的潜望镜。本来设想了水面上先出现潜水镜,之后再潇洒地一跃而出,如能这样就好了(笑),但目前还未能实现。

前作服装雷芳的中国服饰复活!

▼在“既存的服装再录希望”问卷调查中,大量的明信片相继涌至。表决结果,荣登榜首的是雷芳小姐的此款中国服饰!



トライアングル・アゲイン
Triangle Again

机种:Xbox	记忆容量:未定
类型:AVG	媒体:DVD－ROM
厂商:MIG	推荐度:75%
发售日:2002年夏	完成度:60%
价格:未定	www.mig.com



本作是以制作《拥抱季节》、《雪割之花》等"演出剧"系列闻名的，努力实现"动画与游戏融和"的冬乡光宏监督，所制作的又一部新理念作品。本部作品中，在原来的"动画与游戏融和"的基础上又加入了"与音乐的融和"的新理念。借助Xbox的强大硬件机能，以及DVD的超大容量将会欣赏到大量高品质的音乐！让我们沉醉于优美的乐曲旋律之中吧……



豪华的声优阵容、令人感动的故事情节

XBOX上最值得期待的AVG!



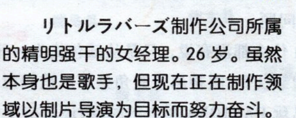
本作中将会有形形色色各具特色和个性的人物登场。详细故事情节目前还不是很清楚，但通过了解各个角色的设定资料，大致可以感受到一些故事的背景和气氛。以音乐作为舞台，将会展开怎样的戏剧情节呢？

Want To Say……

电子游戏本身就是一种多元化的综合娱乐方式，动画、音乐等都是游戏不可分割的重要组成部分。随着各个组成部分的发展，游戏自身也会得到推进并随之进一步发展。希望游戏厂商能够作出更多类似于本作这种融入多元要素的作品，使游戏产业能够真正达到多元化的发展。

——By Shining

五名核心角色介绍



主人公 蓼科灯 CV：今井由香

音大附属高中1年级学生。16岁。是失踪的天才作曲家、蓼科光一的女儿。自幼受到父亲良好的音乐教育，具有很高的音乐感。在友人的歌手试听考试上，偶然地被制片导演发现了她的音乐才能，由此开始进入音乐界。



御堂香澄 CV：かかずゆみ

歌手。21岁。具有极为少有的歌唱实力，是能够使演唱会达到高潮顶峰的实力派歌唱家。是御堂财团直系的女儿。因与作曲家桐生胜自幼青梅竹马，所以和桐生家保持着密切的联系。

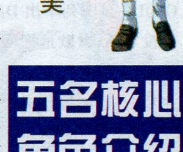
佐久间奈保子 CV：三石琴乃

リトルラバーズ制作公司所属的精明强干的女经理。26岁。虽然本身也是歌手，但现在正在制作领域以制片导演为目标而努力奋斗。



石坂由美 CV：浅田麻由美

与主人公蓼科灯自小相识，同样是在音大附属高中上学。16岁。愿望是将来当女演员。性格上开朗爽快的活泼少女。



桐生胜 CV：乌海浩辅

作曲家。25岁。曾经被称之为天才而华丽地登场于音乐界舞台，但之后由于受伤的原因停止了音乐活动。父亲是管理多个公司运营的桐生财团总帅。在对音乐界产生疑念之时，与灯的相遇使他增强了信心并再次开始了在音乐界的活动。





采用大容量DVD，在游戏中将收录高素质的乐曲！

进行时 we are playing ......

DAYTONA USA 梦游美国(laser)

一家街机厅,无意中发现的。

公司地处四环之外,周围的街道两边除了饭店就是杂货铺,忽然间出现了这么一家,真的是喜出望外。毕竟一年多没有在街机厅好好地玩过了。

于是中午饭吃过之后就和几个家伙兴冲冲地赶去了。

很小,很清冷的样子,几乎没有什么人。除了街机厅必有的 KOF 和 1945,居然还有 DAYTONA USA 的体感机,居然还是最古旧的那一种版本,居然还是可以四人联线的筐体。

“四个人一起玩,赢的人有奖品哦。”老板用近乎诱惑的语气对我们说。就算没有奖品,也是要试一下的。几个人大呼小叫花钱买币,绊绊磕磕地一人找了一个位置。

星辰自称为“DAYTONA 之神”,宣称自己是看着某本专业研究杂志长大的。

CLOUD 摇身一变为“赛车之鬼”,号称自己在“山脊”中从来没有输过,并解释说“天下的赛车都是四个轮子一个方向盘”,山脊无敌,DAYTONA 更是没问题。

DRAGON 什么都没有说,只是从钱包掏出一张破旧的驾驶证,小心翼翼地把褶皱抚平,眼神尽从眼角处不屑地扫射过来。

记得自己玩 DAYTONA 尽兴的时候,还是初中生呢。几个人逃课去市里最大的街机厅,抓住了跑马机的 bug 赢了一书包的币,然后坐在 DAYTONA 的筐体上整整一下午,那时候力气小,几乎握不住方向盘;那时候大型体感机还比较少,DAYTONA USA 还是最火的机器。

那就什么也不要说了,方向盘下见真章。“gentleman, start your engines”熟悉的声音跨越了近十年的时空再次在耳边响起,踏紧油门,咱们就向前冲吧!经过一系列的车仰马翻及嘲笑加斗嘴加怒骂加大喊之后,自己那辆被撞得七零八落的 2 号车居然第一个冲到终点。

“活活活活”自己忍不住狂笑起来,急忙去老板处领了奖品——一个看上去还不错的黄色毛绒鲸鱼。拿回来摆在屏幕旁边,神气活现得像刚刚拿到了 F1 的分站赛冠军。星辰开始低声咒骂起那本专业杂志,CLOUD 试图列举出 DAYTONA 比“山脊”差的五十条理由,DRAGON 依旧没有话,默默地把驾驶证还给了一同来看热闹的公司司机 SK。

“不服气!再来!”再一次的车仰马翻及嘲笑加斗嘴加怒骂加大喊之后,自己的屏幕旁边又多了一条鲸鱼,这一次是蓝色的。

“不服气!再来!”……

随后一周的中午,这家街机厅里总会传来或凄惨或愤怒的狂叫及或得意忘形或不怀好意的大笑,礼物也从毛绒鲸鱼变成了毛绒熊,又从熊变成了狗。拿回来都摆在伊里斯的桌子上,让她看起来像个开玩具店的。

在刚要出片的前一天,又相约出去放松,遇到一个自称是“梦美”高手的家伙,小心翼翼派出三个人与之联线,居然拿了前三名。高手离去时分析落败的理由是“方向盘不顺手,下次要带自己的 SS 手柄来”,等他走了很久几个人才反应过来,不由得暴笑。

不要去研究什么,只要开得爽快,玩得开心就好。你说呢?

风之克罗诺亚 2(3000)

手头有一台 PS2,不过因为是美版机,所以目前只有随机带过来的两个游戏可玩。一个是想当然的 MGS2,另一个是在事先不知道的情况下得到的《风之克罗诺亚 2》。因为以前就看过《电子游戏一点通》上的一些精彩表演,所以对这个游戏印象挺好(DRAGON 一看到就说“这个游戏确实不错”)。在所有人都为了争夺对 MGS2 的控制权而打得头破血流的时候,我偷偷把 KLONOA2 的光盘塞进了光驱。

这是款老少皆宜的游戏,不过第一消费对象应该是低年龄层玩家和女性玩家。克罗诺亚跑得不如 SONIC 快、跳得不如 MARIO 高,但是他却拥有一些独特的本领。游戏主要就是通过把敌人揪过来吹成气球踩啊跳啊完成的,跳起来之后可以继续揪敌人继续跳,实在逼急了还能在空中扑腾两下狗刨。在这些“揪”、“踩”、“蹦”、“游”之间通过不同的组合可以达到意想不到的效果,而且游戏本身独特的纵深感和对飞行、跳跃的视觉强化非常到位,所以在玩游戏的时候始终拥有一种愉快的心情。而且在辗转腾挪之间做出一系列完美的小配合,自己玩的时候会有一股很强的成就感(我游戏玩得真不赖),看别人玩的时候也会有一股很强的成就感(我买的游戏真不赖)。

游戏要素多元化是近期游戏的主流,游戏玩到现在已经出现了大量的第三人称尾随视角竞速关。玩到这里就不免感叹“毕竟是 NAMCO 做的,这速度感,唉……”(我晕 3D,SONIC 玩多了会吐,无奈……)

游戏的关卡地图并不多,但巧妙之处就在于同样的关卡在不同的任务中是完全不同的感觉。地形还一样,但放上一把大火就不同了吧?或者让刚刚跑过的青山上下一场大雪,再或者把镜子的正面改成反面……只需稍加改动,就有完全不同的体验,不得不佩服制作人员构思的巧妙。(嗯,其实和超级玛丽的某些思路是很相似的,哟哟,这儿怎么一地水啊!)

这个游戏里还有一些很紧张的倒计时关卡,但却不是上面有个钟嘀嗒嘀嗒地减数那么简单。一般都会在后面跟个大家伙追着啃你屁股,或者有许多有毒气体熏你。最巧妙的是黑夜的场景:必须打萤火虫来取得光源照亮周围,但是持续时间有限,一旦光用尽了还没打到下一只萤火虫的话就陷入一片漆黑,除非背关背得特别准否则迟早掉到沟里去淹死……(目前就玩到这儿,后面的不知道了……)

一个游戏,无论用多少关于“游戏性”或“忠诚度”的文字来形容都是很空洞的。最重要的是能把一帮人都按在电视前面边玩儿边说:“嘿嘿,好玩儿!”最初只有我一个人玩,后来 laser 和我轮着玩,然后是 jedi 偶尔会跳出来和我抢手柄,等到这两天我玩的时候突然发现多了一个叫 cloud 的纪录……我想这就是游戏的感觉吧。(星辰一直在旁边默默地看着,不时偷偷笑一下)

超级机器人大战 A 之惟我独尊法(DRAGON)

没有 GBA,没有 WSC。原因是我只买带灯的掌机。个人爱好非常不好,我认为自己的掌机时间是被窝里,所以没有灯的掌机不在购买行列。但是每次都馋馋地看同事们捧着 GBA,都有一些不甘心。于是最后向星辰借来 GBA,独自痴迷于 ENDING 一遍以后金钱 1.5 倍的“超级机器人大战 A”而不能自拔……

可以有主人公的“机战”是我最爱,起我的名字,然后和诸多伟大的机师“拯救宇宙”!在这次游戏中选用了超级系机体,流程中所有的敌人基本都是我干掉的,全部的金钱都挥霍在我的机体上。呵呵……谁说战争是一项“集体活动”,我的“机战”就是典型的个人英雄主义!其他机师的击坠数没有两位数以上!但是后来,因为其它强力机体的加入让我无法选择,结果造成了“我、多蒙、迪奥和三一万能侠”成为绝对主力,这“四大天王”中击坠数都在 200 以上,尤其是我,265 的击坠数加上幸运,随意一个 BOSS,都可以得到 65535 的金钱!爽!!

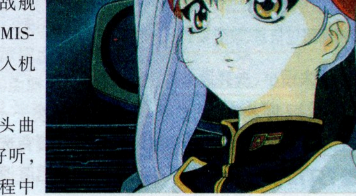
但是到游戏中后盘,发现多蒙正在威胁我的近战王的称号。这家伙一旦“明镜止水”,格斗值疯飙到 200 多,直接威胁到我的地位。可是又不能放弃这位高水平的战士。想呀想,终于想出来了“惟我独尊”法,首先改造多蒙坐骑“风云再起”的远距离格斗技,然后战斗中让多蒙骑乘“风云再起”,只用此招数消灭敌人。呵呵……从此以后,击坠数只有“风云再起”上升,而多蒙那家伙只能老老实实地升级……呵呵!这样如此,没有任何机体可以威胁到我的水平了。就这样自豪的 ENGING 游戏,每次提起都会被星辰“嘲笑”,但没有关系,游戏就是让人玩的。

Devil May Cry(DRAGON)

以前有闲暇的时候会想,三上真司不做"生化危机"还能作出什么游戏来,想来想去也没想到这家伙会做出"Devil May Cry"来。总以为这样爽快的作品,会属于一些年轻的制作人,但是它真的是三上的作品。佩服,也只有佩服了。

在这款游戏里面,最高的难度是非常可怕的,光看名字就让人头大——"但丁必须死"(但丁是主人公的名字),日本公认的职业玩家在这个难度上都要消耗大约1周左右的时间。最近后半夜闲暇时分,突然有挑战此难度的想法,于是便立即尝试。关于过程,我想不用过多记述了,只有一个字——×!真的有难度,再加上我这个动作类"苦手"的家伙,整个游戏过程就像在煎熬。后来实在没有办法,从另一位玩家手中拷贝来全难度ENDING记录,使用"超级但丁"。在一切最高且魔力不减的情况下,一夜间奋迅通关,其间实力强大的双方战斗惊天地泣鬼神,不过最终都是以我这里"一切不减"的实力收尾……很久没有这么爽过了,说实话,就像用了金手指。终于知道这款游戏"鬼哭"的含意了,我这里主人公什么都不减,鬼能不哭吗?

机动战舰 NADESICO THE MISSION



这期由于制作机动战舰特辑,于是把尘封已久DC版游戏《机动战舰nadesico THE MISSION》找出,放入机器,开机……

游戏的片头曲没有TV版的好听,不过在游戏过程中的配乐全是TV和剧场版中熟悉的曲子,感动!!

对于情节和战斗方面则完全没有感觉,不过这并不影响我对这个游戏的喜爱。

当16岁的琉璃出现在我的眼前问到:"现在该怎么办,舰长?"

……

…………

在宇宙盛放的白色之花,电子妖精星野琉璃,

真的好可爱,好考哇依呀!!!

莎木一章 横须贺(Shining)

这次由于制作"杯中酒"的缘故,又将老game《莎木一章 横须贺》翻出来重play了一遍。说实在的,对于《莎木》的喜爱并不仅仅停留在画面(实际上与自己理想中的状态还相去甚远)上,主要原因还是由于为《莎木》之父——铃木裕那宏大的构思"将现实与游戏融为一体"所感动。最初开始玩的时候,很多对白都没有仔细观看,虽只是匆匆而过,但还是自然而然地沉醉于她那亦真亦幻的模拟现实游戏氛围之中。而现今,在玩过2遍二章、2遍一章后再次对一章的重新品味当中,仍旧怀有深深的感动。与其说是对画面、剧情的感动,还不如说是由于看到了自己所一直期待着的游戏的一个新发展方向——现实与唯美(这个词取字面意思)相融合而产生的感动之情。樱之丘的小猫很可爱,路过时总忘不了顺路去看看,不知在以后的莎木系列中能否再次见到那只可爱的猫咪。格斗方面似乎简单了些,是由于照顾大多数玩家的缘故吧,不用说本人所修炼的各项数值全满了,即使一点不练凭着多年3D2D格斗游戏经验和实力应该也能轻松摆平吧。最后的70人战斗确实还是相当过瘾的!这回总算将各个分支全部体验了一遍!在翻译的百忙之余还能抽出时间来Clear一遍莎木一章实属不易,Shining这回已是心满意足了。希望《莎木》系列能由此掀起新的高质量模拟现实游戏浪潮,在电子游戏上真正达到现实与梦想交融,把我们带入到那亦真亦幻、真假难辨的模拟游戏高级境界。

梦幻之星网络版 Ver. 2(Shining)

Shining可以说是超级《梦幻之星》FANS了。现在又处于《梦幻之星网络版》攻略中。

我踢、我打、我咬、我……任凭我使尽十八般武艺、吃奶的力气,超难模式中最初欢迎我的小兵——龟背肥猪居然还是那样气宇轩昂的巍然挺立,之后但见其对吾盈盈一笑,温柔地抬起纤纤玉手轻轻地抚摸了我一把,吾那刚刚还将VeryHard模式中的总BOSS轻松搞定的不可一世的狙击手便身不由己地躺倒在那块温暖芳香的土地上了。这是什么鬼设定!怎么突然一下子变得这么难!我从内心深处不止一次地骂着。

说实在的,《梦幻之星网络版》吸引我的地方在于其精美的画面、掘宝的热情和流畅刺激的战斗。第一遍Play时充满了猎奇色彩,画面真的很漂亮耶(什么?只有4关?)、多种多样的武器道具令人神往(主要还是集中在地狱一样的超难模式里,呜~~)。而在通关之后的2次、3次Play则是又有了其它原因,尝试使用其他角色啦、享受网上组队攻关、组队对战什么的,另外还有重要一点我想《梦幻之星网络版》的FANS一定都会对此深有感触的,那就是快速攻关时的惊险刺激。由于再Play时对游戏中的各种敌人、各种武器道具以及各项系统设定都已是了如指掌(从普通模式到超难模式,不断反复攻略4关,想不了如指掌也难),也就自然而然地开始追求快速通关了,当然这其中也包含有游戏系统方面的因素(快速过版可提前取得较高级的武器道具)。

本次Shining采用了快速通关大法——1[选择人类狙击手]狙击手本身命中率就很高,几乎用不着加命中率,在战斗过程中主要以远程攻击为主,由于收招很快,在敌人靠近后还可以使用"一打一闪"战术,从而将受伤几率降到最小,能够使用各种魔法,增加便利降低战斗压力,另外,对于较难缠的敌人还可以采用"打一枪换一个地方"的战术;2[填鸭战法]由于不练级,等级实力明显不够,所以要尽量喂饱Mag,提高能力修正,本人采用了"超级填鸭大法"——使用状态全回复药狂加攻击力(由于受伤几率小,命中率较高,主要使用辅助魔法,当然就是攻击力第一了);3[疯狂收集武器道具]附加武器修正、特殊能力(特别是附加吸血、吸魔法特效)的武器一拿即用如获至宝;4[三十六计走为上计]经常设置转移之门以防不测,打不过就逃到门外,等敌人放松警惕纷纷散去后再进去施放冷枪(好像有些阴险)。

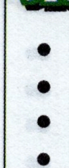
不练级一口气通过各个关卡确实相当刺激,总是在生死的夹缝间隙生存,如此这般通过VeryHard模式的时间也变得越来越短。然而就在刚刚踏进超难模式的大门时,迎接我的那位可爱无比的……于是换各种武器、使用各种道具、加己攻己防 降敌攻敌防、即死等一切手段纷纷失灵,除了老老实实练级以外就没有其它方法了吗?

练级练级练级,其实原本倒是不惧怕练级的,当初《梦幻之星4》和《梦幻模拟战2》的全员99级,《圣斗士星矢》经验全满等等许多许多……可以说是练级出身了吧。可是望着《电电》、《梦幻》那堆积如山的翻译材料,繁多的编辑任务,今非昔比啊!没办法只好去委托任务模式借助保镖大人的神力了。可是那个可恶的120级保镖机器人!空有那么高的等级,傻乎乎的根本不顶事,竟然还得让50级的本大人去保护他!看来已经不可能再象前面那样不练级地痛快刺激地横扫敌人了,还是先把盘放进抽屉,等有时间再去慢慢品味吧!

格兰蒂亚 X(CLOUD)

经过四天的彻夜苦战终于把《格兰蒂亚X》打通了,这个游戏真的是格兰蒂亚吗?感觉上和《暗黑破坏神(DIABLO)》与《勇者斗恶龙》一样,需要不断地在迷宫中探索,不断地战斗,这简直就是BLLIZZARD的风格。游戏的画面完全不像PS2的游戏,即使是DC也可以做出这种程度的画面来。另外,本来非常令人期待的剧情也显得苍白无力。不过游戏的战斗系统比较令人满意,在继承前作战斗系统的前题下,魔法、必杀技与合体技都得到大幅度的强化。不论是发动特技时的画面,还是特技的种类和攻击威力都远远超出前作,使得本次的战斗相当爽快!这也是本作的唯一优点了。





CLOUD出品

格兰蒂亚 X

完全透解小说攻略

グランディア エクストリーム GRANDIA XTREME™

机种:PS2 制作厂商:GAME ARTS 发行厂商:ENIX
类型:RPG 发售日:2002年1月31日 媒体:DVD-ROM

让国内玩家期盼已久的《格兰蒂亚》的最新作"XTREME"终于如约登场,CLOUD本来满心热切地希望它能够成为继FFX之后,PS2上的一部RPG扛鼎之作,可真正进入到游戏里之后才发现,它并没有带给我那么多的惊喜,可说是希望越大,失望越大吧!尽管如此,本作依然有它的可取之处,下面就让我们从系统入手,将《格兰蒂亚 X》彻底解剖吧!

操作系统

L2键:主角视点(迷宫内)
L1键:旋转视点、切换道具、魔法及情报的界面
ANALOG键:类比方式开关
方向键:移动羽毛光标,选择指令或道具
左类比摇杆:控制主角行动,其余作用同方向键
选择键:在本作中未曾使用
方式显示灯(红)
R2键:视点修正(迷宫内)
R1键:旋转视点、切换道具、魔法及情报的界面
切换至选单画面、辅助窗口的开关、自动战斗系统的切换
调查、对话、确定各种指令
取消、快速略过信息、改变姿式
雷达扩大缩小、丢弃道具
右类比摇杆:在本作中未曾使用
开始键:只用于开始游戏

设定内容

在游戏开始的标题画面处可以选择设定的内容,比如振动机能的有和无,镜头的旋转方向是右旋还是左旋,音乐模式的立体声和单声道,IP测量器范围的小和大,迷宫内雷达显示的有和无,雷达旋转的有和无,雷达显示角度的倾斜视点、正上方视点的设定,可根据自己的习惯一一设置。另外,如果此时没有选择合适,还可在游戏中再度调整。

游戏主要人物介绍

主人公 艾宛

继承父亲遗志的『地导师』,背负着拯救世界于危难的沉重使命,被蒂奈少尉强制带到了洛卡村,从而开始了波澜壮阔的大冒险。

诺其斯军军曹 布兰多尔

性格粗俗鲁莽,心直口快,经常口不择言,不过还算比较容易相处。攻击力是所有同伴当中最强的,擅长使用特技进行攻击,魔法则相对较弱。

诺其斯军曹长 卡玛茵

性感美丽的大姐大级人物,经常排解众人之间的争吵,性格相当冷静。擅长使用细剑,敏捷度较高,在战斗中容易取得先制的机会。

亚人族战士 乌尔库

身材在几个同伴之中最为高大,虽然面孔比较苍老,但实际上只有30岁。一心想要为所有生活在大陆上的人们带来和平。

亚人族战士 弥亚姆

年纪较小,天真活泼,行动速度在所有人当中是最快的,擅长使用弓箭,可进行远距离的牵制攻击,只是防御较弱,尽量注意回避敌人的攻击。

你所见到的这些人便是本作当中出现的所有正反面人物,他们个性鲜明,有的嫉恶如仇、有的天真可爱、有的粗犷莽撞……想要调合好他们的人际关系还真是不易呀!

游戏中图标解说


动作标记：在冒险中遇到可以进行操作的机关时会出现这个标记，靠近后按○键即可。

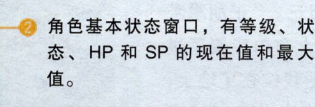
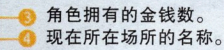
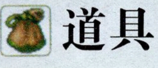

跳跃标记：有时会遇到沟壑与有高低差的悬崖，此时会在边缘出现此标记，按○键便会跳到对面。

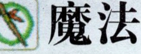

攀爬标记：当遇到梯子的时候可以接近此标记，按○键即可自动执行上行或下行的动作。

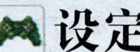
选单画面的利用方法



1. 选单指令栏，详情参看下文。
2. 角色基本状态窗口，有等级、状态、HP 和 SP 的现在值和最大值。
3. 角色拥有的金钱数。
4. 现在所在场所的名称。

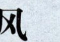
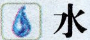


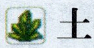



道具　魔法　装备
情报　作战　设定

角色的属性和耐性

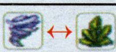
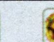





火　风　水　土
爆裂　雷电　冰雪　森林



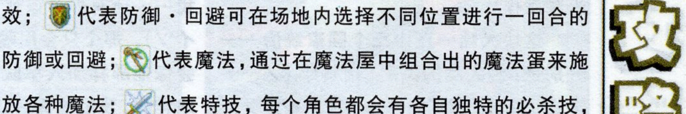




火↔水　风↔土　爆裂↔冰雪　雷电↔森林

战斗选项

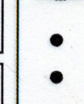
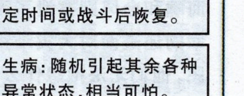
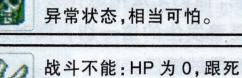
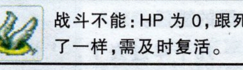
战斗时可以按照 ↔ ↔ ↔ ↔ ↔ 的顺序按上下键来轮回选择这几个指令，还可以按左键选择 ，或按右键来选择 。 代表连续攻击，是最简单的物理攻击方式； 代表全力一击，攻击力强但命中较低，有 CANCEL 效果； 表示道具，在战斗中使用身上携带的道具； 表示作战，布置战斗中自动战斗的战术； 代表撤退，从战斗当中逃走，对 BOSS 战时无效； 代表防御・回避可在场地内选择不同位置进行一回合的防御或回避； 代表魔法，通过在魔法屋中组合出的魔法蛋来施放各种魔法； 代表特技，每个角色都会有各自独特的必杀技，需一定的 SP 值方可发动。



异常状态一览





状态	说明	状态	说明
中毒	被有毒物质侵害造成的状态，需吃解毒草。	催眠	呼呼大睡，暂时不能行动。
麻痹	无法动弹，一定时间或战斗结束后恢复。	停止	无法动弹，一定时间或战斗结束后恢复。
混乱	不能控制该角色，会无目的的进行攻击。	技封	无法使用特技，一定时间或战斗后恢复。
魔封	禁止使用魔法，一定时间或战斗后恢复。	生病	随机引起其余各种异常状态，相当可怕。
诅咒	当前行动被取消，战斗结束也无法解除。	战斗不能	HP 为 0，跟死了一样，需及时复活。



蒂奈
诺其斯军少尉

文雅忧郁的少女，心中仰慕库洛伊茨，但却不齿他的所做所为，终于在最后辞去了少尉的军衔，和艾宛他们走到了一起。

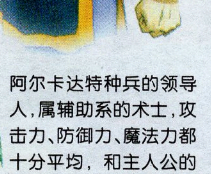
库洛伊茨
诺其斯军中佐

野心勃勃的高级军官，为实现自己成为世界最强战士的梦想而不惜向军队上层隐瞒行动，结果却引发了世界性的灾难。



斯配库特
诺其斯军科学家

天才的科学家，其聪明才智没有应用到为人类的繁荣发展作贡献之上，反而将挖掘出的古代文明用在了军事方面，给大陆的人民带来了灾难。



露蒂娜
精灵族战士

阿尔卡达特种兵的领导人，属辅助系的术士，攻击力、防御力、魔法力都十分平均，和主人公的合体技非常强大。



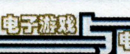
杰伊德
精灵族战士

阿尔卡达杰出的圣骑士，深以自己尊贵的身份为荣，起初对于诺其斯军十分不满，在后来的共同战斗中重又和布兰多尔言归于好。

逖特
精灵族战士

平时沉默寡言，但心里却热切盼望着和平的到来，积极拥护艾宛成为众人的首领，为消灭恶魔换回和平而战。





楔子

广袤无垠的大陆自古以来便蕴育了无数的生命，雄伟壮阔绵延数万里的山脉横亘于其上，天空依然那么纯净透明，可时光却如流水一般在天空和大地之上冲刷出岁月的痕迹，永远也无法抹去……我们今天所要见证的，并不是曾经美好并逝去的历史，而是我们创造未来的光辉旅程！

这块大陆一直由三个国家统治——分别是：纯人类的国家“诺其斯（ノーチス）”、精灵之国“阿尔卡达（アルカダ）”和兽人民族集合体“哈兹玛（ハズマ）”。这些生活在大陆上的人们本来过着和平安稳的生活，可是就在五十年前，所有人的注意力都集中在了一道突然降临的奇妙的光束之处，那之后，莫名的灾难开始陆续降临在大陆原住民的身上，史称“精灵暴走”。接二连三的地震和火山爆发像是大地在倾诉着它的不满，突如其来的海啸和台风则宣泄了无数的怨愤，最不幸的还是面对大灾难束手无策的无辜人民，他们无法抱怨什么，只得自己默默承受着发生的这一切，同时肩负起了重建家园的重任。

几十年过去了，人们发掘出了一种从未见过的奇怪物品，那物品从外表看像是一个黄金打造的空心齿轮，经过一段时间的研究，人们发现这种金色齿轮蕴含着十分强大的能量，各国相继把它用在了工农业生产的领域，成为各种运输工具的能源供应装置。究竟是人类最为好事，终于把金色齿轮应用到了军事方面，从此成为了大陆上最强的国家。

“精灵暴走”依然持续发生，各个国家之间的矛盾也愈演愈烈，终于不可避免地爆发了战争，人民饱受战乱之害。随着时间的推移，诺其斯人认识到，不能这样打下去了，所有大陆上的生命都应该首先联合起来制止“精灵暴走”带来的危害，于是他们组织了“独立第7部队”，招揽有能之士加入。

开端

白云蓝天之下，静谧的丛林之中，阵阵鸟语花香传来，平添几分轻松与温馨。远方马达的轰鸣声划破了先前的寂静，一辆靠金色齿轮驱动的双轮摩托渐行渐远，驶入了密林深处。我独自住在森林的小木屋当中，正在奋力地练习着父亲传给我的剑术和魔法。摩托男子将车停在了路边，向我这边走来，同时喊道：“嗨！艾宛（エヴァン），正在修行呐！”我抬头望去，原来是派克（パイク）来了。他给我送来一封信，我一看便知道那是诺其斯军给我发来的邀请函，这已经是第四次了。

和派克寒暄了几句之后，他便回去了。我又练起了父亲所传的地属性魔法，结果却以失败告终，我躺在地上心想：“老爸呀老爸，你真不应该这么早就离开我……还有那个该死的库洛伊茨（クロイツ），那个只会用嘴说的混蛋，我绝不会像他那样加入军队的，毕竟我也是个地导师，我能够养活我自己。”正胡思乱想间，突然一块黑色的大布向我罩了过来，四五个军队的士兵把我按在了地上，我只能听到一个女人的声音说道：“这小子还挺难对付，连布一起带走吧。”

片刻之间我便被带到了另外一个所在，那个“绑架”我来的女军官自我介绍名叫蒂奈（ディーネ），这里是为了制止精灵暴走而建成的临时村庄“洛卡（ロッカ）”，她贬低了我一番之后让我在这里随便看看，然后到洛卡·指挥所去找她，说完便走了。我观察了一下这里，原来是“独立第7部队”的宿舍，随便走走，发现旁边的装备室里，一个管理人可以负责记录游戏的进度（第一项）。

村里的设施还算完善，魔法屋、道具屋、特技屋、餐厅……一应俱全，洛卡·指挥所就在“独立第7部队”宿舍的左侧，我想起蒂奈说的话，便走了进去。屋内除她之外还有一男一女两名军官，女子名叫卡玛茵（カーマイン），是诺其斯军的曹长，男子名叫布兰多尔（ブランドル），乃诺其斯军的军曹。前者性格颇为风流自赏，后者则过于莽撞，说话口无遮拦，尤其是二人都对他们的长官——蒂奈少尉不甚尊敬，张嘴闭嘴的就是“蒂奈小姐……”。蒂奈告诉我，明天将有一辆车来接我们去完成一个任务，现在只需回去好好休息就可以了，一切都等到明天再详谈。我也想知道究竟是什么样的任务，只得听从指挥，找装备管理人去要求休息（第一项）去了。

翌日，从管理人对面的屋门出去，来到洛卡村外，果然见到卡玛茵和布兰多尔二人等候在一辆大卡车旁边。我们的任务是前往“土龙之巢”，布兰多尔问我是否准备好上路了，回答当然是肯定的（第二项）。乘坐卡车来到土龙之巢的外面，诺其斯军已经在这里扎好了营盘，首先进入左下的指挥司令部，蒂奈少尉交待：“这里是土之遗迹，是精灵暴走发生

























的中心，你们的任务就是进入它的内部，在那里会得到新的情报。”

土之遗迹

从入口一路向里，好在有雷达地图的指示，这种程度的迷宫走起来还算容易，某些特殊的地点还会有相应的标记提示，如攀爬梯子、按动机关以及跳过石梁等。在迷宫中会遇到很多敌人，都是蜘蛛、猩猩、怪兽之属，是个锻炼的大好机会。土之遗迹共有3层，从第一层到第二层相当简单，只需注意回复战斗时减少的体力即可。第二层里有很多大蘑菇，靠近后按○键可以将其劈开，里面或是空空如也，或是藏有道具，甚或大喷毒雾，更有甚者还会蹦出个把敌人，大大出人意料。途中可以见到一些宝箱，打开后会得到回复的道具和魔法蛋及技能书等物。注意甬道里有光线照射的那段路，靠近时会从天上掉落石块，被砸中可不是闹着玩的。

进入第三层，小心不要被斜坡滚下来的大石碾过，沿斜坡上行，左右两侧的凹墙可以暂时躲避，还有道具可拿。最上端只有右侧可以进入，可是当我们刚走进房间便被几道石柱挡住了出入口，随之出现了一只巨大的牛头怪兽，看来这就是第一个BOSS了，对付它可得小心布置战术，千万别用什么“正正堂堂”和什么“一点集中”，多用特技、魔法和回复。运气好的话还可在战斗中修得新的特技。

打败牛头怪，沿路进入土之遗迹的最中心处，里面是个广阔的大厅，拱形的屋顶和光秃的四壁上却有着金属搭成的架子，还有几个诺其斯士兵把守在入口。我正在仔细打量着周遭的环境，不料脚步声响起，一个熟悉的声音说道：“斯配库特（スペクト）！资料都整理完了吗？我们要找的人都来了吗？”我心想：“该不会是那个人吧？”此时，一个英俊潇洒、器宇轩昂的军官带着一个随从走了进来。我简直不敢相信自己的眼睛，对着他喊道：“库洛伊茨，怎么会是你？！”“你是……艾宛？哈哈哈，原来计划书中提到的地导师就是你呀！”说话的正是诺其斯军的中佐——库洛伊茨。我不解地向他质问：“像你这种光会耍嘴皮子的人怎么会当上军队的中佐？”他笑了笑，没有回答，对大家说道：“嗯，人都到齐了，我非常感谢你们能够参与这个计划。我们这个计划是为了制止长期以来持续的精灵暴走现象，精灵暴走夺去了我们无数同胞的性命，一直威胁着所有人的生活。现在我国和阿尔卡达的战争告一段落，趁着这段暂时的和平，我们正好有机会取得最大的胜利！我们诺其斯军有着卓越的组织和技术，我们的目的就是要拯救饱受精灵暴走摧残的劳苦大众！”

我听到这些后不禁大笑了起来，说道：“又来了，说这些大话不正是你所擅长的吗！？”库洛伊茨又没有理会我的嘲笑，继续说道：“……时间紧迫，现在全世界的人都在受苦。”转头对旁边的随从说，“斯配库特，把情况向他们说明一下。”斯配库特领命开始讲解：“这个遗迹是古代的文明人建造的，其最初目的已不可考，我们只知道这里可以控制精灵的力量。至于这个房间……我们称之为‘灵力之间’，是整个遗迹的中枢。正如你们所见，眼前的这块石板正是引发精灵之力的源泉，只要将它从嵌入的地方取出即可制止这个地区附近的精灵暴走，这一点已经确实得到了证明……”库洛伊茨又接着告诉大家，世界上还存在有另外3个位于精灵暴走中心的遗迹，同样也有可以制止精灵暴走的系统。需要我们这些人去其余的三个遗迹拿掉石板，制止精灵暴走。

我对库洛伊茨说的话嗤之以鼻，他命令我们听从蒂奈少尉的指挥，另外还有几个新队员在司令部等待着我们。我无心再见库洛伊茨，匆忙带领众人回到地面之上。进入司令部，我看到了两个来自于阿尔卡达的精灵族人和两个来自于哈兹玛的兽人，布兰多尔和精灵族的杰伊德（ジェイド）刚一见面便开始不停嘴地争吵了起来，内容多是关于双方长达数十年的战争，也难怪，都是战争惹得祸呀。我无力劝阻二人，只得任由他们争吵，想来一会儿他们都累了也就该停止了。还是兽人族的弥亚姆（ミャム）比较和善，她介绍了自己后还告诉我那边的高大老者名叫乌尔库（ウルク）。弥亚姆说她的奶奶于去年因为精灵暴走而去世，听说现在有了可以制止精灵暴走的方法，便急忙和乌尔库赶了过来。乌尔库怒喝一声，使得布兰多尔和杰伊德停止了争吵，经过又一番的讨论，大家终于决定不惜牺牲自己的性命来阻止灾难的继续，商谈的结果是让我来当这一干人的首领，我年轻德薄，如何克当？正待推辞，却被大家热切盼望的眼神所折服，只好愧然受之。

我率领众人回到了洛卡村，管理员告诉我，蒂奈少尉在洛卡餐厅等我，最好

赶快去找她一下。原来蒂奈在得知我成为众人的首领之后，便决定让我带队去往遗迹，她说可以偕同的同伴除布兰多尔之外可以随便挑选，只要根据个人不同的特性来选择就行了。杰伊德擅长魔法；滋特（ティート）使用手里剑，速度很快；弥亚姆乃用弓箭的高手，远距离攻击非她莫属；乌尔库身高力大，属近身型战士；其余二位军人也无需多说，应该很熟络了。休整停当之后与蒂奈对话，众人便可以向下一个遗迹——"炎云之目"的炎之遗迹进发了。

炎之遗迹

一众勇士随着诺其斯军的坦克军团浩浩荡荡地向炎云之目前进着，快要接近目标的时候，天色忽然黯淡了下来，随之风云突变，一片红色光芒笼罩了天空。众人正自惊疑不定之间，无数火矢如流星般从云端降了下来，宛如下了一阵火雨。多数坦克无法承受高温而面临破损，军队的指挥便下令紧急撤退，我们身有要务，不能像一般士兵临阵脱逃，只得硬着头皮向前。我命令布兰多尔向前方的石柱开火，炮弹脱膛而出，将对面高耸的石柱炸成两截，上端倒塌下来后正好阻隔了火焰的侵袭，我们趁机便冲入了炎之遗迹的大门。



入口处有一个光圈，上前调查得知原来是一个依靠地脉灵气所形成的时空之门，通过触动它，我可以自由往来于各遗迹和洛卡村之间，相当便利。进入洞口，迎面是一堵石墙，似乎只有眼前的石梯可以向上攀爬。炎云之目的炎之遗迹地域广阔，各层通路之间以圆洞和石梯相连，敌人较多，注意不要走到红色的沼泽当中。沿右侧的路一直向里走，躲过三条突然喷出的巨大火柱，进入"火口·侧面"。顺着山路盘旋下行，尽量消灭沿途的所有敌人，不要靠近悬崖边缘，以防坠落掉血。循横置石柱的内部来到一台控制器前，启动它打开前行的通路，一行人终于来到了炎之遗迹的内部。

踩踏对面的光圈，乘升降石台来到下层，这里均被冲天的火焰所包围，唯一的出路只有通过触动地面上的光点机关才能打开。某处需靠喷出的强力火焰推动大石来打开门，之后才可踩踏机关。待四个机关都碰触完毕后，中央的石台再度点亮，走上去可使周围火焰全部熄灭，露出继续前行的道路。面前有两道火柱阻挡，需绕道推动大石来挡住火眼方可前进，正对面的地方便是炎之遗迹·狱炎之广间。扑面而来的热浪令我头晕目眩，定睛望去，只见面前是一道巨大的火墙。火墙之后有一只体型硕大的龙虾把守着通往灵力之间的通路，它退去火墙，有恃无恐地向我等发出了挑战，看来我们只有将其打倒这一条路了。

龙虾左螯和右螯的物理攻击比较厉害，但都不及它肥胖的身体高高一跃再落下时产生的冲击波威力巨大，它还有繁殖及吞食敌人的辅助攻击方式，所以最好先把左螯和右螯切掉，再集中攻击头部，然后注意回复就行了。战胜龙虾后众人来到了灵力之间，我觉得这里和土之遗迹的格局不太一样，地面上竟然还有一个形似生物的雕像。沿楼梯上行，逐一和队员谈话，得知墙上的壁画中有一些古代文明的信息："……614……星……到……周期……灵力……不能到达。……失……在艾波尔（エボル）的下面产生了匡·利（クアン・リー）……匡·利……储存了大量的灵力……"

在最上端的墙上镶嵌着控制此处精灵暴走的石板，我走上前去将其取下，然后准备和大家一同返回洛卡村。刚才和龙虾战斗的地方出现了一个地脉的时空之门，可是现在却由于地脉紊乱而无法使用，只好回到炎之遗迹使用那处的时空之门了。

艾斯卡莱

回到洛卡村向蒂奈少尉报告这次行动的结果，她听说得到了石板后便告诉我去艾斯卡莱（エスカーレ）镇，要我找



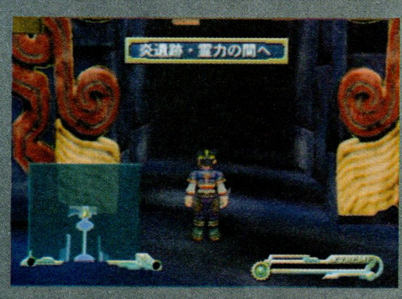
科学家斯配库特了解有关石板和古代文明的事情。先在村内的各个角落找到所有的六个同伴，告诉他们在铁轨旁的月台处候着，随后大家一同乘坐火车前往





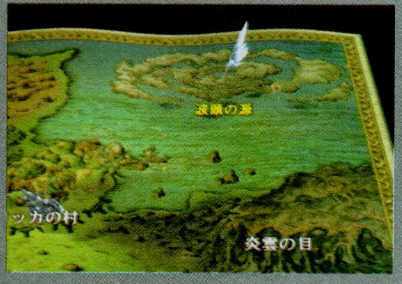




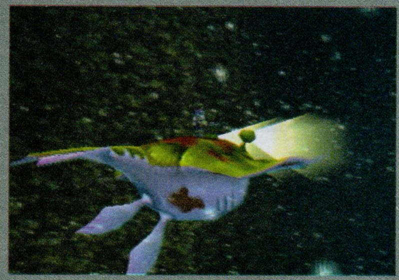














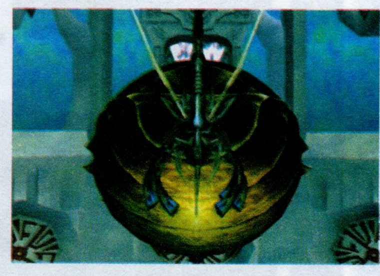
艾斯卡莱。艾斯卡莱是一个港口城镇，到处充满着渔村的风情，居民的家中都悬挂有金色齿轮作为能源供给装置。斯配库特就在“音乐屋敷”之中，可以向他打听有关遗迹的话题。

斯配库特告诉我，这块大陆曾在几千年前拥有过极度辉煌的文明，可是这个文明却在很短的时间之内莫名其妙地灭亡了，我们现在所知道的遗迹就是古代文明人建造的。据说在这个世界上曾有精灵兽存在过，我们在炎之遗迹看到的生物雕像实际上就是精灵兽的尸体，精灵兽吸取大自然的精华而成长，因为精灵暴走的缘故而死亡。关于古代文明遗迹的壁画和文字，斯配库特说，他知道艾波尔和匡·利的事情，故老相传一句古话:“改变世界的究极之力。”让人觉得好像有神存在。

探听完情报之后，我和蒂奈率领众人又返回洛卡村去了，可库洛伊茨显然还在秘密地进行什么阴谋，他命令斯配库特向他汇报与我们接触的情况，他的身后有一个巨大的石像，他们还提到了绝不可让我们发现遗迹、精灵暴走和“进化”之间的关系，另外，现在谁也不知道“匡·利计划”的事情，还是将真相隐瞒到底罢。

波头之源

我和同伴们聚在一起商量今后的动向，杰伊德建议去“波头之源”继续阻止精灵暴走，反正现在无事，最好还是去一趟。我听说这次要在水底执行任务，不知该如何活动，弥亚姆告诉我可以吃一种名叫“莫艾亚之实（モエアの实）”的果实，吃完后不但可以在水中呼吸，还能自由交谈。一行人乘坐大型油轮的潜水艇向大海深处进军，可不幸的是，油轮被一只巨大的海底生物袭击，马上就要沉了。我们只好迅速断开连接的铁链，任潜水舱自由下落。



海底的世界颇为广阔，记得先把面前的时空之门触动，除有限的几个敌人之外，还有很多的海生植物可以劈开，里面有道具或是陷阱。要十分注意一个洞门后被一群海鱼包围着的宝箱怪，它的HP非常高，对付它时应谨慎些。从唯一的通路来到“波头之源·海底洞窟”，里面某些洞口有会放电的海母，只要看准空隙迅速通过就没问题了。我来到了悬崖的边上，乘坐一条大海鱼游到了对岸，那里便是海底神殿。此处的路还算好走，不用多少时间便能找到通往“水遗迹·内部”的门路。

内部的道路特别让人头晕，需要通过按动红、绿、蓝三种不同颜色的开关来打开不同的门，这里的好道具不少，千万不要忘记拿。最后我们来到了“水遗迹·能量(エネルギ—)变换室”，一只硕大无朋的蜂后正等待着我们的到来，这个家伙的攻击异常厉害，最好先在外面多练几级再过来向它挑战，打败它后便可直接进入灵力之间。地面上还是有一个蓝色的精灵兽尸体的雕像，这里的壁画上依然有着断断续续的古代文字：“第1095行……运转……到……投入了……力也不能到达安定。成为失败的作品，在艾波尔……产生了匡·利，据说匡·利可以改变整个世界……”

我取下了石板，带领众人通过时空之门返回洛卡村，管理员告诉我，蒂奈少尉正在指挥所等我去汇报情况，我稍事休息之后便遣散众人，独自前往指挥所。进门时我却发现原来库洛伊茨也来到了这里，正自向蒂奈解释着自己来此的目的，他的言语之中表达出了特别急切想要制止精灵暴走的意愿。我一见这家伙就心里来气，直冲到他的面前，大声指责着他的口是心非，同时我也对他表露出的焦急的心态大表怀疑。不过库洛伊茨到是心平气和，不愿和我多起争执，只向蒂奈交待了几句之后便离开了。我出得门来，看到弥亚姆正躲在门后，她见我走出，急忙迎上前来，恳请我务必要以完全制止精灵暴走为重，我当然毫不犹豫地答应了她，稍事准备后便偕同弥亚姆、乌尔库等人前往“逆风之顶”——最后一处遗迹之所在。

逆风之顶

眼前狂风肆虐，黄沙漫天，直吹得人睁不开眼睛。我们顶风前行，从一片黄色之中寻找继续前进的道路，某处的断壁残垣已被风沙侵蚀过久，稍微施加一些力道便应手而倒，搭成一条通路。走过这片废村，进入村外的世界，这里风沙更盛。我等正欲寻路往遗迹内部去，突见面前升起一条巨大的沙柱，似是龙卷风所

超攻略道场

TV GAME & PC GAME IN MY LIFE

形成。正自苦恼如何进入，乌尔库却一言不发地对着旁边插在地上的石柱动起手来，他竟然还是个能工巧匠，顷刻间便将那个石柱改装成了一架简易的滑翔机，当真令我刮目相看。我担负起推动滑翔机的任务，将它用力推向龙卷风的大漩涡，自己也随后跳了上去。



飞机被强大的风力所控制，完全不可预测下一刻将会发生何事，我们都只觉得天旋地转，只一会儿就都晕了过去。醒来时，我发现自己被一个倒立的烟囱状的石柱喷出，所幸没受任何损伤，少顷，同伴们也陆续从“烟囱”里被“吐”了出来，我们正式突入了风之遗迹的内部。内部1，这里的道路比较好走，不用费什么脑筋便可轻松通过，另外只需推动四块大石挡住风口便可拿到一个风之魔法蛋。在三扇大叶片的地方控制它停止的位置从而通往不同的道路，终于来到了“风之遗迹·外部·下段通路”，这里什么都没有，可以直接前往风之遗迹·内部2。乘坐气动式的石台来到更深的地方，于特别宽广的一个房间的高台之上再乘坐绕圈移动的平台，在两个这样的平台靠近并平行移动时把握机会跑过去即可去往“风之遗迹·外部·中段通路”。这里依然是什么都没有，只是可以来到里面的房间中按动一个按钮，减弱升降机处的风力，乘坐升降机回到下面一层。于宽广房间的中央高台处再次乘坐升降机，进入“风之遗迹·外部·上段通路”。

沿长梯不断向上，终于来到了遗迹的最顶端，对面的树下有一个“音のカケラ”可拿。从地面中央的凹陷处向下行，通过一扇门，我们终于见到了守候在这里的怪兽，它全身都披挂着厚重的铁甲，



举着一对螳螂般的前爪，煞是凶猛。对付它最好的办法就是先除去能使攻击力上升的右臂，然后再利用带有 CANCEL 效果的魔法或特技疯狂轰炸就行了。战败它后，我们又如同前两次般进入了风之遗迹的灵力之间，这里也有一个精灵兽的遗体，同样也有断断续续的古代文字：“第 1435……到……周期……投入了风……也不能到达安定。……失败……，在艾波尔的下面产生了匡·利，据说匡·利存在有世界最高的力量。”

我得到了最后的这一块石板，心想，总算可以完全制止精灵暴走了，正待和大家一同离开，突然间天摇地动，这里仿佛就要崩塌，只得连跌带撞地向外逃窜。蒂奈少尉和库洛伊茨中佐都在外面迎接我们的凯旋，库洛伊茨令斯配库特从我这里拿走石板，还随口又说了些特别冠冕堂皇的话，试图令我们相信，我们就是拯救世界的英雄，精灵暴走的危机就此已经完全解除，然后他们就离开了。我们剩下的几个人准备坐车返回洛卡村，心中不约而同地想：“这么轻易就解决了精灵暴走的问题，这里面肯定有什么不对头。”路上，我们遇到了一个路障，汽车不能通过，只好改道山路。可走着走着便到了悬崖边上，显然是有人刻意捉弄我们。突地，一个阿尔卡达的精灵族女战士出现在山巅，她下令几个士兵来捉拿我们，可我们也算得上是久经沙场的老战士了，立刻就收拾掉了他们。继续向上走，沿路还会遇到两拨阿尔卡达的士兵，都打败后即可来到山顶，女战士想要亲自上阵捉拿我们，可还是不幸被我们打败。

她愤恨地瞪着杰伊德，大声喊道：“你这个叛徒！你为什么要去投降诺其斯军？遗迹里的石板呢？快拿出来给我！你知不知道它们不能落入诺其斯军的手中?!”杰伊德为自己辩解，他只是极力想要尽快解决精灵暴走的问题，并没有背叛国家，而石板却早已交给了库洛伊茨。众人正说话间，突然看到一道光束冲天而起，随之又迅捷无比地降落于地下，看方位是在洛卡村的附近，一定是库洛伊茨他们搞的鬼。女战士名叫露蒂娜(ルティナ)，她告诉我们，诺其斯军正在进行着一场惊天动地的大阴谋，所谓的拿掉石板就可以制止精灵暴走完全是他们的鬼话，他们还需要所有四块石板来完成“进化”的计划。

镜头转向库洛伊茨那边，他和斯配库特正在对可以成功实施祝贺而沾沾自



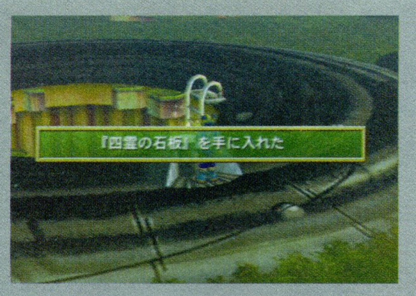










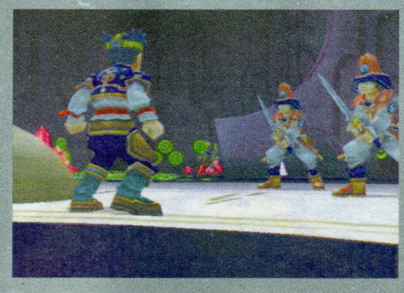












喜，原来他想获得能够支配世界的力量，所以便利用了我们这些人。回到洛卡村，我们准备立刻去找蒂奈问罪，可进村的道路被士兵把守住不能通过，他们告诉我，应该先去星辰广场那边探听一下军情。我照做后，再回来他们才让开了一条路。走到指挥所门口时，听到露蒂娜正在大声呵斥着蒂奈，好像还动起了手，我急忙走进去制止了露蒂娜的行动，并告诉她蒂奈什么都不知道。可蒂奈却自己承认了罪行，哭泣着说，她痛恨自己是个军人，不得不遵守命令，为了什么勋章就得搭上自己的性命。几个精灵族的人不发一言地走了出去，我只好安慰蒂奈别再伤心，她说要带我去艾斯卡莱的军队设施去打听情报，盛情难却，我便和她一起乘火车来到了艾斯卡莱。



蒂奈利用自己少尉的身份顺利进入了军队的基地当中，还在办公室里从一个军曹处套问到了库洛伊茨这次“匡·利计划”的全部内容，整个计划分三个阶段：第一阶段，以停止精灵暴走为由收集各个遗迹当中的石板；第二阶段，用收集到的四块石板在洛卡村的附近打开最后遗迹的大门，得到艾波尔；第三阶段，得到最终武器——匡·利。我们得知这个计划之后，不敢在此地多作停留，连忙赶到火车旁边。我俩相顾无言，我不禁破口大骂起库洛伊茨来，蒂奈也决心和他分道扬镳，立刻向上级汇报这件事。

星辰之回廊

我回到洛卡村，召集大家开会，把所有的事情都告诉了他们，大家决定立刻前去阻止库洛伊茨的阴谋，简单商量了一下策略后，我将队伍重新编排，然后准备去星辰广场。管理员告诉我们，由于有士兵把守，所以只能从通往星辰广场的半路推动一块绿色的大石才能进到里面，我牢记在心，率众出发。广场的中心有一个巨大的空洞，边上闪闪发光的是“四灵之石板”，不要错过，之后便可从梯子下到“星辰之回廊”的第一层了。星辰回廊每一层的面积并不是很大，但正如其名所示，到处七拐八折，大绕圈子，不胜之烦，偶尔还会有藏在拐角或门后的敌人突然冲出，吓人一跳。还好有地图显示，不至于迷路，否则此等迷宫还真令人头疼，第5层和第10层各有一个传送点，可以返回洛卡村保存进度及整理装备。一路不断盘旋下降，我们终于来到了地下10层。

毒遗迹

通过10层的一道时空之门，我们进入了一个奇怪的世界，这里绿草丛生，大都一人多高，远远望去，茂盛且整齐，宛似草的海洋，只草间的道路清晰可辨，此处名叫“幻想草原”。这里的敌人颇为凶恶，还经常会从密草丛中“啵喇”一声窜将出来，防不胜防。幻想草原2的深处有一个巨大的被围墙围起的圆形场所，最中央处是一个圆顶大帐，我靠近其入口时，它便自动打开一扇门来，看来此处便是继续前进之路了。

进入毒遗迹·红水晶的广场，我们正好看到库洛伊茨和斯配库特面对着紧闭的大门束手无策，急忙躲藏在红色水晶墙之后。斯配库特说必须得要“四灵之石板”方可打开此门，库洛伊茨听后恼怒欲狂，责备他为何不早些想到，害得他身入宝藏却空手而回，然后二人就带着士兵匆匆离开了。我们从藏身之处走了过来，我心中庆幸拿到了“四灵之石板”，没有让库洛伊茨得逞。在门前的石台上调查并使用“四灵之石板”，面前的大门果然徐徐打开，露出黑漆漆的一条路来，我不假思索便直接冲了进去。

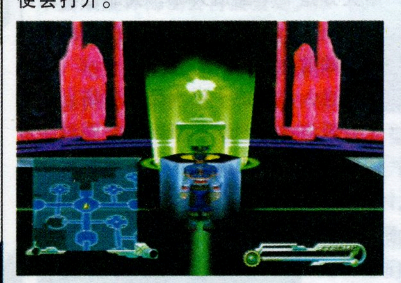


毒遗迹的内部也没什么可怕的事物，只是黑暗的环境令人感觉异常压抑。面前有一个手枪形状的石台，走到它后面调查一下，发现它还会发出一种奇异的光球，发射到对面的墙上。沿路走过去一看，这里有一个嵌着水晶的台座，将它推动到手枪石台的弹道轨迹之处，返回刚才的房间，扣动扳机，将光球射在水晶台座的上面，只见奇光四射，对面的房间缓缓地打开了一道门。从那扇门进去，迎面又是一个手枪石台，放置在红色的圆圈之内，调查之后发现它能够射出红



色光球。走到对面一看，这里是个较为宽敞的空间，有红、绿、蓝三种颜色的水晶台座，将蓝色的一个推动到刚才红色手枪的弹道上，返回那里扣动扳机，有三个台座的房间的侧面便会打开一扇门。

从旁边的门进去，盘旋地来到一个有开关的场所，调查那个开关，原来在高处的手枪石台便会降落到平地，再调查该手枪，对面的门也会打开。用同样的方法可以到对面的门内再放下一个手枪石台，至此红、绿、蓝三色的手枪石台也凑齐了，将每种颜色的台座都摆放在相应颜色手枪的弹道上，然后分别扣动扳机，使水晶台座可以放射出光芒，最后再将它们分别推到各自颜色的圆圈之内便可使房间最中央的圆台升起。调查圆台，对面通往"毒遗迹·红水晶之玉座"的大门便会打开。



里面空空如也，只有一只红通通的水晶怪兽站在对面，我上前对它仔细调查，它竟然毫无反应，正待转身回退的时候，它却摇摇晃晃地动了起来，终于变成一只蛔蛔状的怪兽。这个家伙有两种攻击形态，一种是以双腿站立的姿势，另一种则是四脚着地，成为不折不扣的真正的大蛔蛔。对付它要多用特技、魔法和合体技，蛔蛔站立时没有属性弱点，只能用物理攻击来打，但只要它变成四足形态，则所有属性的魔法都对它有效，要抓住机会狠狠地打它一顿。战斗胜利后，蛔蛔身后的大门便会打开，那里通往毒遗迹的灵力之间。

这里依然和其他遗迹一样，有精灵兽的遗体和古代文字："第 1735 行星到了公转周期，复合……能量的投入……实验体的安定化尚未完全成功，艾波尔的下面产生了匡·利……据说匡·利是天使与恶魔并存的矛盾体。"同样位置的地上有一块"古之刻印"，但却不能放在身后的门上，还是先返回艾斯卡莱探听相关的情报之后再定行止罢。

刚走出遗迹大门，我们便被诺其斯的士兵包围了，库洛伊茨邪笑着走了过来，威逼我交出古之刻印，我立刻想到这全是他的阴谋，他利用我来替他进入遗迹。我看眼前形势不大对劲，从怀中摸出一个东西，远远地扔了出去，一众士兵都以为我真的扔出了"古之刻印"，不约而同地向那边转头看去，我则趁机和大家一同逃了出来。

艾斯卡莱

回到洛卡村，我们在一起商量着，应该去艾斯卡莱的军队设施当中再度调查一下，我本来想一个人去的，可拗不过固执的露蒂娜，只得带着她一同前往。乘火车来到艾斯卡莱，直奔军队设施，守门的士兵一看我俩不是军队里的人，根本不让我们进去，我灵机一动，想到上次和蒂奈一起来的时候她曾经给我起了一个代号名称，此时我将这个名字说了出来，然后还给露蒂娜起了个假代号，那个傻乎乎的士兵竟然相信了，很痛快地放我们进去了。

和零散的士兵随便聊聊，发现他们都在忙碌地准备着即将来临的战斗，我和露蒂娜来到紧闭的秘密洞穴门前，好在露蒂娜的开锁功夫一流，我替她把风，只片刻她便打开了那扇门。我们小心谨慎地步入了密洞，谁知里面有好几个守卫的士兵，他们到是十分忠于职守，二话不说便和完美动起手来，虽然我方只有两人，但对付这几个小兵还是绰绰有余的。打败他们之后，我们看到前面不远的地方巍然耸立着一块高大的石壁，上面雕刻的是古文明的壁画，我和露蒂娜看得目瞪口呆。在壁画下沉思良久，露蒂娜发现这上面画的和我们在各个遗迹当中看到的地形非常相似，我也深有同感。



向四周探查一下，我在右边的桌子上找到了一份斯配库特留下的文件，上面记述了这样一件事情："这是一幅有关遗迹的壁画，显示了遗迹的具体构造，据考证应该是描写了古代文明人的进化理论，这些东西都可以从壁画之中找到答案……这些古代文明的遗迹群是一种为了实现生物进化的究极存在而设置的完美实验装置，从这个遗迹群当中将会产生作为生物进化的顶点存在的最完美的生物——'匡·利'。以上由全体遗迹的



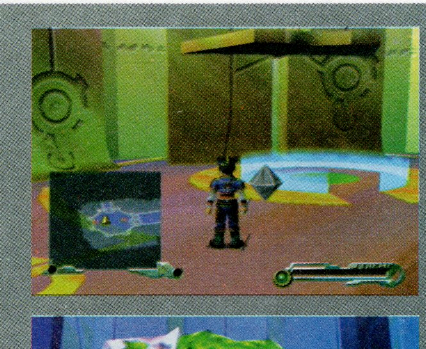




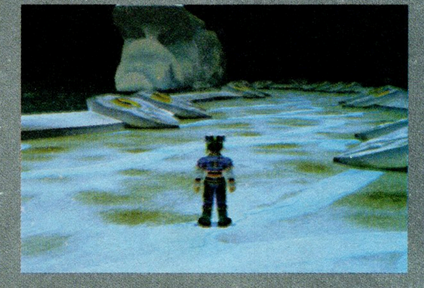


















管理者——不灭的'艾波尔'记述。"我和露蒂娜面面相觑，不知该当如何进行下一步计划，于是决定返回洛卡村找大家一同商榷。

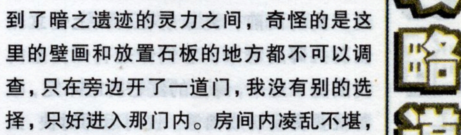
暗之遗迹

所有的同伴都赞成从星辰之回廊继续向下冒险，说不定会在下面有重大的发现，我也甚是同意这个意见，于是在整理好装备之后便率领众人再度向星辰之回廊进发。从第 11 层到第 16 层之间会出现一种名为ラッキーミング的小怪兽，虽然它的 HP 只有 18，但打败它所能得到的经验值却高达 169000 点，真是令人感到不可思议。别以为能很容易地得到它，这个小家伙最擅长的就是"临阵脱逃"，往往尚未交手，它早已一溜烟地跑掉了。另外，所有属性的攻击都对它无效，再高的攻击力也只能在巧合的情况下给它以 1 点的伤害。要想获得这么多的经验值，最重要的就是要把"威压"的技能练到最高，其次要使用连击数高的魔法或特技，再次就得靠自己自身的能力和一点点运气了。

一路无话，盘旋下降，记得拿取每层所给的道具。和前面相同，第 15 层和第 20 层各有一个时空之门，可以返回洛卡村去进行休整，最后可从第 20 层的另一个时空之门进入暗之遗迹·古代工场。这里果真名副其实，到处都是昏黑一片，好在道路比较容易走，只要把所有的敌人都消灭干净并把所有的道具都拿齐就可以了。通过古代工场来到暗之遗迹的内部，此处同样没有什么谜题和迷宫，只要注意乘坐升降梯来变换场景即可，尽量把地图都探开就能过去了。再往前走，我们进入了暗之遗迹·搬出区域（エリア），地面上数道光线是运输车的运行轨迹，需要拉动它们附近的垂直光束来进行扳道，组合出三种不同方向的道路来，左边的一条只有几个强大的敌人，右边则只能拿个把道具，只有中间的一条是可以继续前进的正路。



一路坎坷，我们终于来到了暗之遗迹·冷冻实验室，发现库洛伊茨正站在楼上指挥着一只精灵兽来攻击我们，那只精灵兽的身上镶嵌着金色的齿轮，身周还围绕着几颗水晶，看上去非常强悍。精灵兽张牙舞爪地向我们扑了过来，为保生命安全，我们只好仓促应战。这个 BOSS 没有弱点，但它只对土、闪电、森林三种属性有耐性，所以用含有其他几种属性的魔法和特技来进行攻击最为有效。注意不要被它的全体攻击打中，否则恐怕连哭都来不及了……



战胜精灵兽之后，我们继续向前来到了暗之遗迹的灵力之间，奇怪的是这里的壁画和放置石板的地方都不可以调查，只在旁边开了一道门，我没有别的选择，只好进入那门内。房间内凌乱不堪，半机械半电子的设备透着一种诡异的气氛，再一调查，我才发现这里原来是艾波尔的房间，右边的地板上丢着那块"四灵之石板"，我将它拾了起来，妥善地收藏在怀里。大屏幕的对面有一个红色的按钮，不知是何处的机关，还是先按下去再说吧。

光之遗迹

从暗之遗迹回到洛卡村，我被告知还得从星辰之回廊继续向下，这样才能发现和库洛伊茨想要的，拥有世界最强之力的"匡·利"的秘密。漫长的星辰之回廊着实令人心烦，这回我们所要闯的，是第 21 层到第 30 层的广阔空间，这里也有那种叫ラッキーミング，经验值高达 169000 点的小怪兽，万万不可错过。沿途可以看到红黄蓝绿四种颜色的地板，分别踩下后可以打开某处的一扇门，里面有不少道具。正自在迷宫当中转得晕头转向时，突地在第 30 层迷宫发现了一道耀眼的光芒，凝目望去，却原来是通向光之遗迹的大门，我想在那里应该可以找到我需要的答案，所以便毫不犹豫地钻了进去。

首先进入的是"大地的裂缝 1"，这里的地域极为广阔，只是用脚走实在是太累了，更何况还有那许多的敌人在此捣乱，还是都消灭掉为妙，至少耳根清静。除了面积广大之外，这里的道路还算好

走，也没什么谜题，我们很顺利地就来到了光之遗迹的内部。进入一个有红绿蓝三种颜色石板的房间，按动相应颜色的石板便会打开其后的门，到处走走看看，或许会有意想不到的发现。一路上触动必要的机关，我们顺利地来到了光之遗迹·内部2，此处也是大路通天，完全不必担心迷路，只是一直向前即可通过。

好不容易来到了地下大空洞，我却被眼前的景象惊呆了，数只金色齿轮变成的飞舞在空中的能量形态于倏忽间飞到了我的面前，光束射在石头上便立刻使石头碎成粉末，它们像是有知觉般向我围拢了过来，身上的红芒吞吐不定，眼看就要将我切成肉酱。说时迟那时快，由库洛伊茨率领的诺其斯军坦克及时出现在我身后，用炮塔将一只只的飞轮全部



射掉。后面便是隆隆的坦克车队。只见一只巨大的类生物型机械兵器横陈在前，从它的身上不断地发射出迅捷的飞轮，坦克的炮火不断扫射飞轮的同时还兼顾轰炸其本体的任务，可是对方的火力也异常强大，我方的坦克军团也伤亡惨重，一时间硝烟弥漫，撼人心魄。

库洛伊茨不顾士兵的伤亡，乘胜继续向前进发，终于，猛烈的战斗使得大空洞开始崩塌，在地面剧烈晃动并逐渐开裂的情况下，我无法站立，坠入深渊……不多时，我发现自己处于一片废墟之内，只得再度探寻前往大空洞的道路了。到达大空洞之前，我们遇到了蒂奈少尉，她向我们表示，再也不会助纣为虐，再也不会帮库洛伊茨做这种伤天害理的事了。眼前伤兵无数，个个苦不堪言，有些人甚至已经开始咒骂库洛伊茨了，我快步向前走去，但见斯配库特站在一个房间的门口，嘴里念念有词，不知他在絮叨什么。斯配库特看见我来了，急忙向里跑去，而库洛伊茨则恰于此刻出现，拦住了我的去路。很好，我们已很久未曾动手了，正好借此机会称称他的斤两。

库洛伊茨没有弱点，但也不能抵御所有属性魔法的攻击，只要多用高等级魔法和特技来进行攻击就行，注意他可以召唤士兵出来助阵，所以我方一旦有攻击对方全体的机会时千万不要错过，还有库洛伊茨的那把名剑，几乎任何攻击都不会对它起到什么作用，所以还是攻击库洛伊茨本体较好。虽然我们取得了胜利，可斯配库特还是先一步进到了实验室的里面，他不断呼唤着“艾波尔”这个名字，并高声呐喊着想要追求究极的真理，想要看到进化的极至。斯配库特眼前突然一花，一个身披黑色斗篷的老年男子便如凭空出现一般站在了他的面前，他说：“我就是艾波尔，进化的管理者，同时也是这个迷宫的统治者。”斯配库特欣喜若狂，他告诉艾波尔自己想确认这种由进化所产生的究极之力，艾波尔满足了他的要求，让他在实验室的玻璃门处向里望了几眼，里面便是“匡·利”复活的场所。

艾波尔说，从前曾经告诉过斯配库特一个预言，斯配库特若有所悟地说：“马上，那个时刻就要到来……七日之后……世界将会觉醒……得到解放。匡·利将会出现在那些盼望已久的人之前……”“哈哈哈！现在你对我已经没用了！”艾波尔笑道，“你存在于世界上的作用就是替我传递这些消息，只要消息成功地传播于世界之上，你的任务也就完成了。”斯配库特惊慌地说道：“你到底在说什么？我怎么就对你没用了？！”艾波尔阴笑道：“到时候你就自然明白了……”

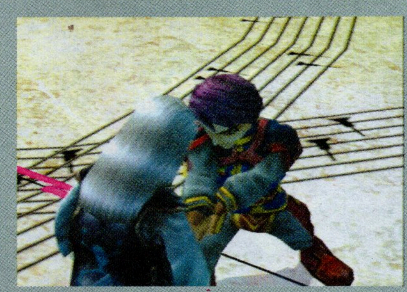
实验室之外，我们一群人将战败的库洛伊茨团团围住，他垂头丧气地拄着剑，半跪在地上，说道：“你们已经赢了，干么还不把我杀掉？”我气愤地对他说：



“我们只不过是要阻止你那愚蠢的行为，阻止你为了达成自己的野心而妄图得到什么最终兵器！”库洛伊茨喊道：“野心吗？我只不过为了实现自己的梦想而鼓足勇气向着更高更远的地方大踏步地前进，什么最终兵器，都是为了达成我的梦想的工具，只有不断前进才是我心中真正所喜！你们这些混蛋怎么能理解我崇高的理想？！”

我训斥他道：“别胡说八道了！匡·利不能交给任何人！你的野心不会实现了！”库洛伊茨还在辩解：“我不过是输掉



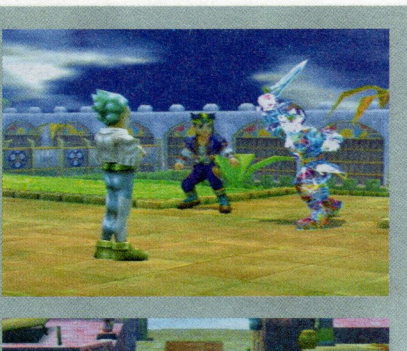






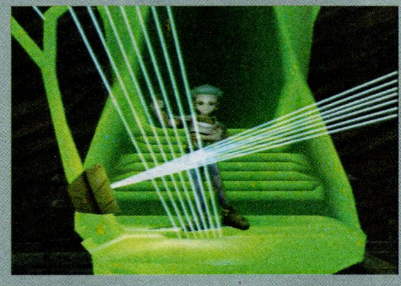
















了一场战斗，只有这种觉悟才能令我心折。你要不要杀了我啊？连这种觉悟都没有，你永远都不会明白我的梦想的！”我没空再跟他废话，心中惦记着斯配库特进去后的状况，只好暂时放库洛伊茨一马，和同伴们一起闯进了实验室。艾波尔正在教训斯配库特，他见我冲了进来，便解释说，这个遗迹是为了聚集产生匡·利所需的能量而建造的，同时也是产生精灵暴走的理由。库洛伊茨也跟了进来，他质问艾波尔，到底匡·利现在何处。艾波尔说，匡·利不属于任何人，只能属于它自己。可还没过得片刻，不知什么原因，艾波尔的表情变得异常古怪，还说要用匡·利来改变这个愚蠢的世界和在这个世界上生存的那些愚蠢的生物。库洛伊茨听得恼羞成怒，举剑刺去，不想艾波尔竟然没有还手，更没有躲闪，生受了这一剑。这一剑穿心而过，库洛伊茨将剑拔出的时候，艾波尔血如泉涌，争执着说了两句话之后便一命呜呼了。

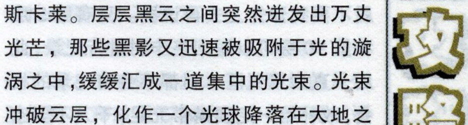
我们和库洛伊茨一起乘坐一架巨大的升降机从地底升了上来，到头时我才惊异地发现，出口原来是设在艾斯卡莱的军事基地。库洛伊茨依然那么狂妄，似乎已将世界看做是自己的囊中之物了。我见无法对他改变些什么，只索作罢，和众人一起返回了洛卡村。

艾斯卡莱

七天后……我们坐在一起商量有关匡·利的事，大家都认为现在已经到了艾波尔所说的匡·利降临的时候，可还没见有什么特殊的事发生，大家都说要去艾斯卡莱看一看，调查一下关于匡·利的消息，由我来指定跟随的队员。由于艾斯卡莱处于警戒状态，火车暂时不能通过，只好从管理员那里进入大地图后再去艾斯卡莱了。进入艾斯卡莱·下町，我看见蒂奈孤寂的背影悄立在金色齿轮的纪念碑前，我走上前去问她是否有匡·利出现过的迹象，她说暂时还没发现。于是我又去码头旁的酒吧打听，只有一位上了年纪的老伯肯答理我，说了些匡·利的事。在整个艾斯卡莱中四处游荡，向所有的人询问这件事，也只有军设施中的科学士官和通过军设施可到达的高原·民家当中的小孩知道一些情况。



我看得不到什么实质性的结果，便悻悻地走了出来，突然发现库洛伊茨竟然出现在通往车站的入口处，他要我和他一起观看匡·利出世的奇景。不多时，只见天空逐渐暗了下来，地面上出现了一个奇怪的黑影，转瞬间蔓延至整个艾斯卡莱。层层黑云之间突然迸发出万丈光芒，那些黑影又迅速被吸附于光的漩涡之中，缓缓汇成一道集中的光束。光束冲破云层，化作一个光球降落在大地之上，光球之中缓缓步出一个孩童模样的人，天真可爱的脸庞透着一股莫可名状的诡异神色，湛湛有神的蓝色眼睛后面似乎隐藏着无穷的睿智——看来他就是匡·利了。库洛伊茨看见匡·利终于现身了，急不可耐地拔出剑来，准备和他一决高下，不料匡·利只一抬手便制止了他的行动，还很随意地让他消失在空气当中。







匡·利随后又施展法力，向所有的人宣布自己的降临，并使空气当中到处都弥漫着绿色的气体，还在军事基地的内部建造起另一个巨大的迷宫。我和同伴们迅速赶往那里，发现他已经把库洛伊茨变成了他的爪牙，此时的库洛伊茨已经六亲不认了，仗剑向我等冲了过来，只得先除掉他再找匡·利算帐了。这回库洛伊茨的武器换成了魔剑，在战斗途中甚至还会变成龙剑，端的是两把利器，他还会使用召唤士兵的特技，作战时尤其要小心……虽然我打败了库洛伊茨，赢得了这场战斗的胜利，但是我却没有一丝一毫的高兴感觉，我知道库洛伊茨不过是受匡·利的摆布而已。匡·利指挥他控制的大批僵尸也似的人包围了我和伤重的库洛伊茨，虽然危险，可我觉得不能将库洛伊茨丢下，便负起他准备一同承受命运。匡·利竟在此时放我们走了，他说要在这个他建造的“记忆之回廊”里等我来向他挑战，我答应了他，带着库洛伊茨回到了洛卡村。尽管库洛伊茨卧床不起，但还想打倒匡·利。







记忆之回廊

我再次召开了全体会议，大家一致通过向匡·利进行挑战的决定，于是我挑选出最强的同伴，整装上阵。记忆之回廊就在艾斯卡莱·军设施的秘密基地内部，需要我通过一十六层之多的迷宫方可最终见到匡·利。这里的敌人既多且强，所以最好能逃便逃，找到上楼的入口后不要犹豫先上去再说罢。只有第5层和第10层可以返回洛卡村进行记录，此后一直到见到匡·利都不会有记录的机会，故补给一定要携带充足，千万不要空着手去见匡·利。

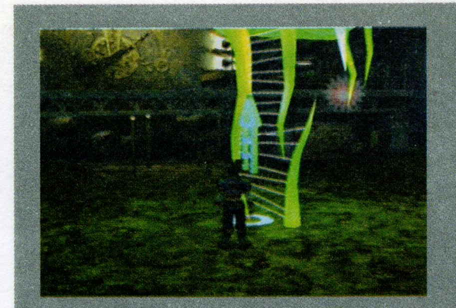
经过漫长的道路，我终于见到了匡·利，他还在向我吹嘘着自己是究极的进化体，是这个世界的主宰，将由他来对整个世界进行最后的进化。我不服他说的话，大声地驳斥着他，他讥笑我不自量力，竟敢向他这个终极生物挑战，我当然要向他证明，人类也并非一无是处，不配留在这个世界之上，于是我们便开战了。匡·利的基本形态不算很强，只有对我方全体的攻击——“光之波动”比较厉害，可以采取先斩双翅再攻本体的战法。待基本形态被消灭后，匡·利的真身终于登场，它的身周环绕着很多的护卫“使徒”，要是先把使徒消灭掉的话，过不多久它便会再次进行“使徒召唤”，还是尽量采用全体攻击比较好。真·匡·利的最强攻击叫做“冥府之门”，由于咏唱的时间较长，所以应趁机打它CANCEL或想办法回避。

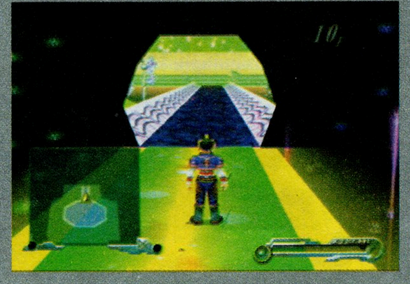
经过艰苦的战斗，我们终于打败了匡·利——这个号称是究极生物的家伙。我并没有因为他的失败而嘲笑他，还告诉他我可以帮他，他很感动，在临死之前突然领悟到，并不是最强的人就可以称霸世界。他已经在漫长的生命当中看透了一切，只要人们相亲相爱，那种力量才是真正无与伦比的强大。我追逐着他的灵魂，试图在最后挽救一个生命，可他死志已萌，只告诉我，他很高兴和我说话，也许来生我们会成为最要好的朋友。匡·利离开了这个世界，不过空中飘然落下一个音之カケラ，匡·利告诉我那是他的心，我决定要用我的一生来守护匡·利的心。

尾声

世界终于和平了，人们的脸上都露出了多年不见的笑容，一时间天上地下海底似乎都被这种喜悦的气氛所感染，一切看起来都变得那么的明亮，似乎只要呼吸一口空气就可快乐一生。我从昏迷中缓缓醒来，兀自不知发生了何事，不敢相信自己已经拯救了世界，看到大家开心的笑容，我明白了……















活跃在《格兰蒂亚X》里的著名的声优们

艾宛（三木 真一郎）
代表作品：若林源三（队长翼J）、日日野晴矢（圣子到）、小次郎（口袋妖怪）、结城晶（VR战士）、高杉三郎太（机动战舰ナデシコ）

布兰多尔（江川 央生）
代表作品：龙（阿拉蕾）、武藏坊弁庆（时空侦探）

卡玛茵（水谷　优子）
代表作品：ルクス（电脑人偶J、JtoX）、武之内空（数码怪兽大冒险）、美星（天地无用！）

杰伊德（稻田 彻）
代表作品：伊夫里特（永恒传说）、哈利·奥德（超级机器人大战α外传）、大糖人FX（阿拉蕾）、哈利·奥德（TURN A高达）

逊特（保志 总一郎）
代表作品：キリク（DC游戏《灵魂力量》）、狩谷夏树（PS游戏《ガンパレード·マーチ》）、王二郎（机动天使）

露蒂娜（川上 とも子）
代表作品：进藤光（棋灵王）、吉祥寺荣子（钢铁天使胡桃）、ピンク（ジバクくん）、リコリス（魔术师奥芬Revenge）、佐佐木利佳（魔卡少女樱）

乌尔库（石冢 运升）
代表作品：オーキド博士（口袋妖怪）、多诺凡（吸血鬼猎人）、ボイド（剑风传奇BERSERK）

弥亚姆（田村 ゆかり）
代表作品：木下京子（布基好普不要笑）、伊集院梅（PS游戏《心跳回忆2》）

蒂奈（矢岛 晶子）
代表作品：アクセス（神风怪盗贞德）、野原新之助（蜡笔小新）

库洛伊茨（子安 武人）
代表作品：アレフ·コールソン（PS、SS游戏《悠久幻想曲》）、阿亚（白色猎人）、嘉木林（MACROSS7）、高桥凉介（头文字D）、夜叉王凯（天空战记）、花形美剑（电脑人偶J、JtoX）

斯配库特/艾波尔（立木 文彦）
代表作品：碇元度（新世纪福音战士EVA）、威洛克（伊甸男孩）、グラド（影技）、影丸（勇者警察）

匡·利（朴 路美）
代表作品：罗兰·塞克（TURN A高达）、道莲（通灵王）、カナン·ギモス（BRAIN POWER）

派克（川村 拓央）
代表作品：佐和良中副将（棋灵王）

舰长（船木 真人）
代表作品：美星（天地无用！）、肖克拉（爆烈HUNTER）

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY

CLOUD出品

隐藏要素大公开

按照小岛秀夫的性格，不给自己钟爱的作品加入一些有趣或是灵异的隐藏要素就好像画龙未曾点睛一般遗憾。本作在时间上来看已经发售了两月有余，CLOUD 业已研究了她将近两月，不敢说所有的东西都挖掘了出来，但在有着“完美主义”的我看来，却足以傲视群雄了。

MGS 2 两个通关后新增的游戏模式(日版独有)

CASTING THEATRE 模式

可在这里选择观看一些游戏里的过场片段，最有意思的是可以改变出场的角色，大家可按照自己的意愿来随便恶搞。

BOSS SURVIVAL 模式

可以用 SNAKE 或 RAIDEN 来和曾经打败过的 BOSS，共有六个：OLGA、FATMAN、鹞式飞机（HARRIER）、VAMP、METAL GEAR RAY 和 SOLIDUS，都打完后会有通过时间显示，同时给出密码，可以把这个成绩上传到 KONAMI 的官方网站，比一比谁的速度最快！右图是编辑部内 MGS 达人???的最好成绩，大家不妨挑战一下！

MGS 2 TANKER 篇和 PLANT 篇共通的隐藏要素！

根据前作和本作第一次游戏时的提示，本作之中依然会有隐形迷彩（STEALTH）和无限弹药头带（BANDANA）等降低游戏难度、增加乐趣的道具，只是获得隐藏道具的条件比较苛刻。众所周知，现役的欧美士兵都在脖子上挂有一个钢制的身份铭牌，俗称“狗牌（DOG TAG）”，我们要做的就是收集游戏中所遇到敌兵的狗牌。除 BOSS 外，士兵分为两种——守卫在某固定区域内的“GUARD TEAM”和发现我方行踪时的增援部队“ATTACK TEAM”，只有 GUARD TEAM 的士兵才有狗牌。全部的狗牌共有 397 枚，根据在不同难度下狗牌收集率的不同，通关后所能获得的道具也不一样，详细情况见下表。

章节	收集率	出现道具	备注
TANKER 篇	30%147 个中 45 个	无限弹 BANDANA（SNAKE 用）	装备后弹药不减
	50%147 个中 74 个	隐形迷彩 STEALTH（SNAKE 用）	装备后不会被发现
PLANT 篇	30%242 个中 73 个	无限弹假发 WIG（RAIDEN 用）	装备后弹药不减
	50%242 个中 121 个	隐形迷彩（RAIDEN 用）	装备后不会被发现
	70%242 个中 169 个	WIG B（RAIDEN 用）	装备后臂力槽不减
	90%242 个中 219 个	WIG A（RAIDEN 用）	装备后氧气槽不减

MGS 2 收集狗牌的正确方法！

想要所有的士兵都交出自己的狗牌，一定要采取一些“非常”的手段才行。首先注意从非常靠近对方背后的位置接近他，然后逃出枪来，瞄准他暴喝一声：“FREEZE！！”此时对方都会顺从地举起双手，一动不动。应该迅速从他身后绕到正前方，再用枪指着他的头、心脏、两腿之间这三个要害部位，此时该士兵大多会露出非常害怕的表情，同时会说：“别开枪……”或是“别杀我……”等求饶的话。你可以清楚地看到他胸前所挂狗牌的闪光，随后他会不停地扭动自己的身体，首先交出自己的狗牌，有些人还会把身上携带的军粮、绷带、弹药等物抖落出来。

注意，不是每个士兵都会乖乖地就范，很有一些顽固份子会拒不投降，态度及其强硬，还说：“你想拿枪射我吗？如果你真的那么想，那你就干吧！”然后他还会伺机反击，尤其难缠。正确对付这种敌人的方法是——先用 USP 或是 SOCOM（一定不能是 M9）射他的手，他会由疼痛而生出害怕之心，从而向你求饶，接着再瞄准他的要害部位，他便会交出狗牌和道具。敌人的顽固程度随难度的增加而加强，如果打左手他不给，就再打右手，还是不给的话就打左脚，应该没有人能撑得过三枪。如果你选择了较低的难度，也许打胳膊也会死人的，所以只要向旁边开一枪，让他认为你的态度很坚决就可以了。打枪时万不可被其他人听到枪声，如果不是为了追求过关的速度，大可先行将其他目标麻醉之后再来“折磨”这些冥顽不灵的敌人。

有几个人的狗牌应该算是稀有物品了，比如 TANKER 篇的 OLGA、PLANT 篇的 FATMAN 和进入 ARSENAL GEAR 内部之后的 SNAKE。前两个人只要打倒便可获得，而 SNAKE 的则与他的赫赫威名不符，只要用 M9 把他麻醉再搬动身体即可轻松得到。

MGS 2 有关狗牌的小情报！

1、利用红外热能探测器确认狗牌的存在

一般来说，士兵昏睡过去之后便无法查看他身上是否有狗牌了，现在有了趁手的“利器”，当可解决这个问题。装备好红外热能探测器（THERM. G）观察敌兵的胸口，由于狗牌为纯钢打造，并不放射热能，所以能够显示出来黑的一块，极易辨认。

2、利用照相机和望远镜确认士兵的名字

对于已经拿过狗牌的士兵来说，再度将其麻醉后可以通过装备照相机（CAMERA）和望远镜（SCOPE）再按△键来查看他的姓名。为了在第二次进行游戏时不错过某个人的狗牌，最好还是用这个方法确认一下。如果某人的生日恰好与 PS2 内部时钟的时间设定相同，那么观察他的时候还会出现“Happy Birthday！！XXXXX”的字样——又是小岛在耍手腕……

3、如果尝试以重武器令敌兵投降……

之前曾经提到过，有部分特别顽固的敌人不会交出狗牌，其实现在还有一个不用伤害他便可以解决狗牌问题的办法——使用 NIKITA、RGB6 和 STINGER 这三种炸弹类重型武器来使对方投降，他连丝毫的犹豫都不会产生，直接便掏出了狗牌。



超攻略道场

TV GAME & PC GAME IN MY LIFE

MGS 2 无线通信器的秘密!

和前作一样,2代里的无线通信器(Nanocommunications)依然发挥着联系我们的特工和指挥者通讯的重要作用,这种特殊的仪器实际上是直接放置在SNAKE和RAIDEN耳朵内部的,依靠振荡晶片对耳膜耳鼓的刺激来发出声音,只有接收者自己才能听到,颇有武侠小说中内家高手的"传音入密"的风范!左表中列举了游戏中玩家可以联系到的人的通信器频率,大家在紧张的战斗之余不妨和他们多聊聊,说不定会有意想不到的惊喜发现哦。

章节	角色	频率数
TANKER篇	Otacon	141.12
	Otacon(Save)	140.96
PLANT篇	Campell(Colonel)	140.85
	Rose(Save)	140.96
	Pliskin(SNAKE)	141.80
	Stillman	140.25
	Mr. X	140.48
	Emma	141.52
	Otacon	141.12

如果SNAKE多与Otacon交谈进行记录并听完他说的中国谚语,那么在前作中负责记录的中国姑娘林梅便会再度登场,原来Otacon偷走了她的谚语笔记本!她只是让SNAKE听到她的声音,并不露面,CLOUD私下稍觉遗憾,因为林梅正是本人最喜欢的类型!

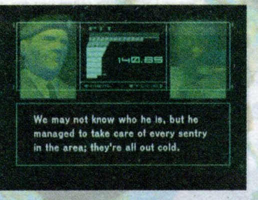


肯定(R1)



否定(R2)

无论是SNAKE还是RAIDEN,他们在和其他人通话的时候,你都可以利用两个摇杆来晃动他们的头像,甚至如果按下L3和R3键还会让头像放大。对话时如果按下R1和R2键则会听到主角两种不同的心声,前者为肯定,后者为否定,很有意思。不过这些话不会被对方听到,所以无论说几次都可以,如果你已厌烦了某些漫长的无线对话,那么只需连按两次△键便可飞速跃过对话,非常省时。



MGS 2 男人必备的日用品——剃须刀!



在这里,日版美版再度发生分歧。进行PLANT篇时,让RAIDEN从栅栏左侧的围栏倒挂下去,移动到右侧,爬到围栏里,可以得到一个电动剃须刀(SHAVER)。日版需在HARD及HARD以上难度中进行才可得到,而美版则各个难度都可拿到,看来老美对于剃须刀的使用频率比小日本要高得多呀^-^!RAIDEN自己还年轻,颏下无须,光滑异常,观之不似"真汉子",故其与SNAKE相遇时便将剃须刀交给了他。在后来二人于ARSENAL GEAR内部相会时,SNAKE会以刮过脸的面目来见RAIDEN,好像有点不顺眼……


前后的对比 SNAKE剃须

MGS 2 昏睡的敌兵,到底何时才会醒来?



用M9将敌人麻醉后,他会呼呼大睡,自然情况下睡着和醒来的时间详见下表,表中的几个身体部位指的是用M9直接射击的部位。

难度	睡眠时间	头·心脏·双腿间	身体	手·脚
EASY	约9分	约0秒	约0秒	约0秒
NORMAL	约9分	约0秒	约5秒	约14秒
HARD	约5分	约0秒	约8秒	约20秒
VERY HARD	约3分	约0秒	约8秒	约20秒
EXTREME	约3分	约0秒	约8秒	约20秒

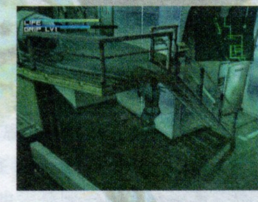


如果用拳脚攻击敌人或是从背后勒住他的脖子,不需几下便可让他晕厥,再多勒几下还可让其直接死亡。连续攻击的一次指装备M9时P(拳)→P(拳)→K(脚)→K(脚),勒脖子的次数包括最初抓住的那下。

难度	晕厥时间	连续攻击(晕厥)	勒脖子次数(晕厥)	勒脖子次数(死亡)
EASY	约60秒	PPK	3次	11次
NORMAL	约60秒	1次	7次	11次
HARD	约45秒	1次+PP	9次	11次
VERY HARD	约30秒	2次	14次	11次
EXTREME	约30秒	3次	19次	11次

晕倒的敌人是不会交出狗牌的,所以要想让他迅速醒来只有用一些手段了,SNAKE没有什么特殊工具,只能不停地搬动对方的身体,而RAIDEN则可应用COOLANT来喷敌兵的头,很快他就会苏醒,然后再在背后"FREEZE"他,狗牌还不手到擒来?

MGS 2 即使执行任务也不忘锻炼身体的SNAKE和RAIDEN



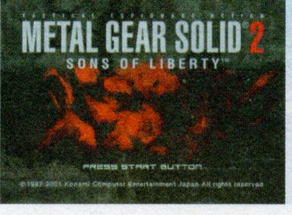
由于本作新增加了"悬挂"的动作,相应设置了臂力槽(GRIP),臂力槽共有3个等级,若想升级则只能通过不停地做"引体向上"来实现了。同时用力按押L2和R2键直至身体完全引起后再放开,如此这般重复100次才能增长一级。还可让角色挂在只要一松手就会摔死的地方,快速松手后再迅速抓住,只要10次便可升一级了。RAIDEN还有一个氧气槽(O2),只要多在水里"淹"会儿就能变长,不过不会升级。

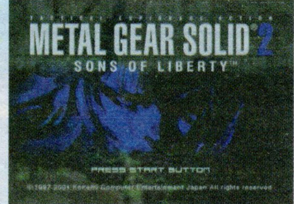


MGS 2 其他特殊现象!

标题画面的秘密

在标题画面之中以"上下左右"来转动右侧摇杆,会使背景物品的颜色发生变化;如果按动L2键则会看见和听到电闪雷鸣;通过PLANT篇之后,标题画面便会在以RAIDEN为主题的蓝色和以SNAKE为主题的红色之间切换。





超攻略道场

TV GAME & PC GAME IN MY LIFE

自由观赏剧情

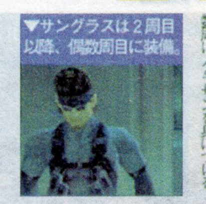
在游戏自动交代剧情的时候，按 R2 键可以进行镜头的放大，保持这种状态摇动右侧摇杆，可以改变摄像镜头的角度。

耍酷的太阳镜

小岛是一个不折不扣的电影迷，据称《骇客帝国》(Matrix) 便是他最喜欢的电影之一，本作之中也处处可见该"酷"片的影子。通关一次之后，从第二次接记录开始游戏算起，无论是进行 TANKER 篇还是 PLANT 篇抑或是从 TANKER 篇到 PLANT 篇，会随机出现 SNAKE 戴上了很帅的茶色太阳镜的场景，RAIDEN 也一样会戴上黄色太阳镜，非常有型。注意这里出现的太阳镜并不是之前某些媒体上所说的"偶数次"进行游戏方可出现，而一定是随机出现的。还有，这个特点只对应日版，美版的 MGS2 根本无此现象。



关于太阳镜还有一段插曲，就是 CLOUD 在查找日方资料的时候，发现日本两大游戏杂志——电击 PLAYSTATION 和周刊 THE · PLAYSTATION2 上竟然出现了两种完全不同的说法，前者认为太阳镜是在偶数次游戏中出现，而后者正相反，认为是在奇数次时出现，有图为证。看来游戏之道，不求甚解则易犯错矣。



▼サングラスは2周目以降、偶数周目に装備。



3、5、7、9……といった奇数周にグラサンを身につける。

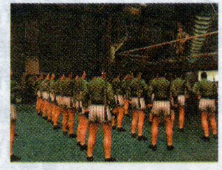
◀日本的两大电子游戏刊物竟然也会出现两种截然不同的说法，可以肯定，太阳镜必然是随机出现的。

小岛的恶趣味



TANKER 篇末尾的第二船舱之中有两架投影仪，SNAKE 进入的时候会一直播放海军司令官的演讲，此时只要偷偷摸到投影仪的旁边，连按几次△键便可将无聊的演讲换成 AV 女优的表演录像，众士兵顿时兴奋起来。还有，如果对着右边那块屏幕拍照的话便可显现出小岛的头像，和前作同样属于灵异照片。

如果已完成过一遍游戏，再玩时进入第三船舱，会发现所有的海军士兵都没穿裤子，清一色的平角短裤……



虽然 RAIDEN 是一个小伙子，可他脸蛋的俊美却不输于任何女性，不知小岛让他在游戏后期脱得精光到底是何用意？作为男性，可以"露"的只有"两点"，最关键的"第三点"说什么也不能暴露在外……



◀无论在行刑架上，还是在柜子的角上，都恰好有能挡住『第三点』的物品，绝不是巧合。



清晨起床

◀"喂！该死的懒猪！！太阳都晒屁股还不赶紧起床?!"负责叫醒睡觉士兵的人用力地踢着呼呼大睡人的脑袋。



神清气爽

▶"啊！蓝蓝的天，蓝蓝的海！我讴歌你，我赞美你……"

读书时间

▶竟然跪在地上看?! 不用那么专心吧?

自由时间

▼没事了，大家一起跳个舞吧！我来用冷冻剂助助兴！

高难放水

◀难道是流行？看来"不扶"不行呀！

例行巡逻

▶这可是女厕所！你小子不好好巡逻，扒头偷看什么！?

安然入睡

◀放着好好的床不躺，非得要来枕西瓜，真是怪癖。

俄罗斯士兵忙碌的一天！

你知道吗？

雷电(Raiden)的原名 Jack the Ripper(就是英国著名的"开膛手杰克")和他的女朋友 Rose 来自著名电影《泰坦尼克号》。

Raiden 是二战时日本战斗机的代号，而美军习惯称这架飞机为 Jack。Solid Snake 的原名 DAVID(或说是配音演员 DAVID · HAYTER) 和 Otacon 的原名 HAL 均取自于 1968 年的电影《2001 太空漫游(2001 SPACE ODYSEY)》，该电影的主角名叫 DAVE，而太空船的电脑名叫 HAL。据说，小岛本人就是 Otacon 的原型。OLGA 的父亲 SERGEI GURLUGOVICH，是俄罗斯著名足球运动员。

而 Snake 的化名 IROQUOIS PLISKIN 则因为 IROQUOIS 是印地安语中蛇的意思，PLIKSIN 是来自与 1981 的电影《逃离纽约(ESCAPE FROM NEW YORK)》，主角名叫 SNAKE PLISKIN。电影里的 SNAKE 一身黑色皮风衣，散乱的中长发，黑色的眼罩和满脸的胡子，酷极了！完全和 Solid Snake 有得一拼！

责编/SHINING、CLOUD

莎木 一章 横须贺

杯中酒

发售日:1999年12月29日 价格:6800日元
机种:DC 厂商:SEGA 类型:FREE

本次给大家提供莎木一章的流程图解，想快速通关和想玩全流程的朋友可重温一下此作。莎木系列是SHINING的最爱，刚接触莎木的时候便立时意识到“就是她了，这正是我一直追求的游戏境界——游戏世界与现实世界的相融”。曾在莎木的游戏世界中耗费整天的时间如醉如痴地跟踪一个又一个形形色色的人物，观察他们的日常生活；不走情节而在宁静的小镇茶馆、喧嚷的都市街道和繁忙的港口码头等地感受生活，试图使自己完全融入游戏之中。原崎望温婉的告白、70人的惨烈战斗……一切的一切都太令人难忘了！

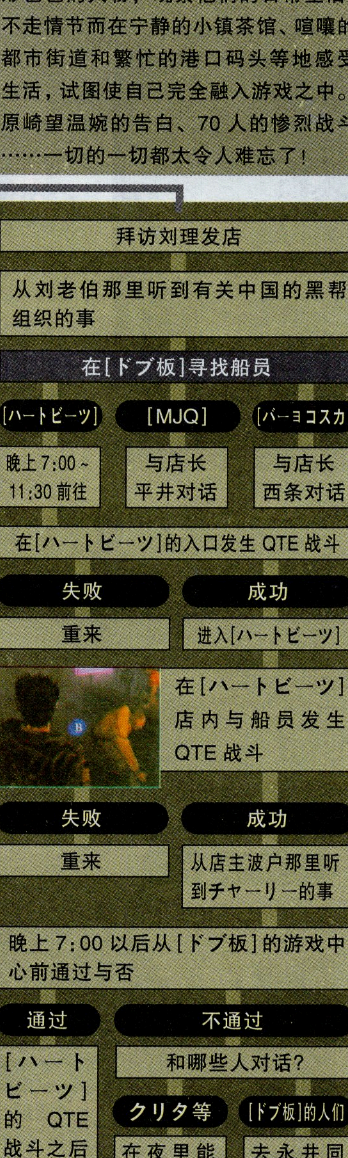
DISC 1 决意

壮大的物语从此处开始了，从中国来的谜之拳法家蓝帝将凉的父亲芭月严以重手法击倒，终于伤重不治一命呜呼。凉为了替父亲报仇研究了父亲临死之前交给他的信件，在几日之内前往新横须贺港调查。

游戏的情节从芭月家、山の瀬、樱ケ丘、ドブ板通り等地逐步展开，《莎木》的世界非常广阔，而且还有清晨、白天、夜晚时间的变化，各种场景均不相同，增添了游戏的乐趣。如果不想引发分支情节，只需短短的四天即可完成本章情节。







向望月、アケミ询问刺青店的位置

下午2:00~晚上11:30去刺青店

14:00~23:30 / 以外

见到刺青师高城。与船员战斗是否同一天

不能进入刺青店

是 / 翌日以后

被告知"明日再来"

在刺青店与チャーリー发生QTE战斗



失败 / 成功

重来

抓住チャーリー

离开刺青店回家

与福原比试武功

从稻那里得到谜之信

和福原一起看信。寻找能看懂中国文字的人。



在[樱ケ丘]与チャーリー一伙自由战斗

败北 / 胜利

重来

将チャーリー一劫作人质的孩子救出的QTE战斗

失败 / 成功

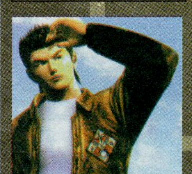
重来

チャーリー一逃走,与夏高文相识

寻找能读懂中国文字的人

高夏文 / 味壹的陶先生

"奶奶能读懂的" / "小王可能知道"



王在自动贩卖机前想喝果汁

请客 / 不请客

继续寻找能读懂中国文字的人

涉川龟

"友人夏秀玉能读懂"

夏秀玉解读信上的文字

用公用电话或在自宅打电话

暗语错误 / 暗语正确

电话挂断

接头成功,"这里是第8仓库"

在[ドブ板]探听第8仓库的位置

拨打104 / 调查电话簿 / 与福原对话 / 探听

经过2日

由电话查询得知

使用电话簿由电话号码查出地址

寻找前往第8仓库(网浜町)的方法

和伊藤对话 / 其他人 / [バーヨコスカ]

有关摩托车的话题

[バーヨコスカ]的开店时间



开店前 / 开店后

アケミ荐西条引

从西条那里得知横须贺新港

被告知去往新横须贺港的公共汽车站

公共汽车的车费不足 / 车费充足

无法乘车

乘公共汽车去新横须贺港

DISC 2 凤凰镜

从本章开始芭月凉将在新横须贺港进行冒险,他与掌握着故事关键的一些人物——陈大人与贵章父子俩见了面,并获知了苍龙——蓝帝的秘密。他还从自己家的地下秘室找到了一面"凤凰镜",这可是莎木故事中最重要的一件道具。另外,从本章开始往后,所能拿到的道具越来越多,想收藏的玩家就要趁现在的机会多拿多取,因为它们还关系到《莎木2》中的一些情节。



到达新横须贺港

与地痞发生QTE战斗

失败 / 成功

重来

寻找第8仓库

在第8仓库前被警备员赶走

探索入侵第8仓库的途径

不能侵入,翌日

借助箱子从后面的窗户侵入

地痞过来搭话

成功侵入第8仓库

再次探索第8仓库

4小时过后 / 发现劳工人员

劳工人员"这附近还另有一个旧第8仓库"

寻找旧第8仓库

向港口的人询问旧第8仓库

是否与便当摊的ひさか对话

不对话 / 对话

晚上9点以前从第13仓库前

从ひさか那里听到其妹麻衣的事

通过

与流浪者水木结识

与不良少女发生QTE战斗

到达旧仓库街

晚上7:00以后 / 晚上7:00以前



被警备员赶走

数回被赶走

凉自言自语:"等到夜里吧"

潜入旧仓库街的QTE

失败 / 成功

时间推进到翌日晚上7时,重来

侵入旧第8仓库

失败 / 成功

时间推进到翌日晚上7时,重来

进入旧第8仓库

看见瓷器 / 经过4小时

与陈大人和贵章见面

从陈大人那里得知有凤凰镜存在。被告知接头方法和暗语。

在芭月家内寻找镜子

福原与凉会话

稻回忆凉的父亲严生前曾做过的事情

前往[ドブ板]的古董屋

从古董屋的大石那里得到刀之锷

让以下人物看刀之锷

稻婆婆：“在佛堂听稻讲述刀之锷的意义”

福原：“从来没有见过”

在道场打开通往地下室的门

在地下室探索

发现凤凰镜：终于找到凤凰镜

经过2小时：福原来到地下室帮忙寻找凤凰镜 → 终于找到凤凰镜



收藏起凤凰镜

给陈大人打电话

暗语错误：电话挂断

暗语正确：接头成功

在第8仓库与陈大人和贵章再会

チャイ出现欲夺凤凰镜发生QTE

失败：重来

成功：凤凰镜夺还成功

听陈大人讲香港的话题

得到“疯狂天使”和“香港”两个重要情报

翌日，起床

和福原商量去香港的事

得知“在[ドブ板]有旅行社”

被稻的话惹怒，决定靠自己的力量去香港

在[ドブ板]探寻去香港的方法

其他人：得知世界旅行社和亚洲（アジア）旅行社

亚洲旅行社：得到乘飞机去香港158000日元的介绍册

世界旅行社：得到乘飞机去香港198000日元的介绍册

给福原看介绍册

福原打破贮金箱，援助凉去香港的资金

打听去香港最便宜的方法

其他人 / 王 / 原崎 / 西条

其他人：推荐去找西条、原崎和王

王 / 原崎 / 西条：得知“乘船去路费便宜”

寻找船运代理店



亚洲旅行社：预定8万9000日元的船票

世界旅行社：不受理

被亚洲旅行社的エツ子告知，因办手续须过4小时后再来取船票

消磨时间

不到4小时：亚洲旅行社内无人

经过4小时后：见到亚洲旅行社的社长ジミー

ジミー交待“エツ子拿着钱逃跑了”

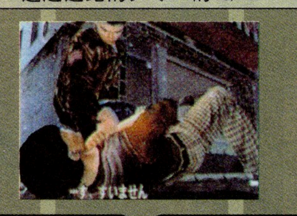
回家

佛堂有新鲜的花朵

福原告知“原崎拿来了花”

翌日接到ジミー的电话“12点钟到游戏中心来”

前往[ドブ板]的游戏中心



与突然现身的チャイ发生自由战斗

败北：被打倒后得到福原的救助

胜利：知晓ジミー的真实身份 → 追踪チャイ

从亚洲旅行社前通过

追赶逃跑的ジミー的QTE

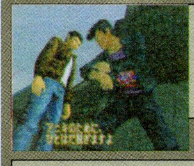


失败：重来

成功：ジミー谢罪

DISC 3 启程

故事终于进入高潮，本章主要是寻找和蓝帝的组织——蚩尤门相勾结的“疯狂天使”。可以进行飙叉车、打工、自由驾驶摩托车等事件，而且自由战斗和QTE战斗会连续登场，所以不擅长动作游戏的人也许会陷入苦战。如果失败几次之后就会导致难易度下降，很轻松就能过关了。



在港口寻找临时工作

是否于上午8:30~下午3:00从第12仓库前通过

通过：在港口和以下人对话

不通过

其他人：被拒绝

事务员：不要高中生

劳工：正需人手

和地痞三桥合作。“明天12时在第1仓库门前等我”

翌日中午12:00~下午1:00从第一仓库门前通过

不通过：翌日早晨接到三桥的电话

通过：见到三桥和麻衣

“下午2:00到[アルファ贸易]来”

去[アルファ贸易]

下午3:00以后：见到[アルファ贸易]的社长加山，“明天下午2：00以后再来”

下午2:00~3:00：开始工作

マーク说明打工内容





超攻略道场

在[アルファ贸易]前发生マーク便当自由战斗
- 不通过
  - 向港口的人询问
    - 不干活：不理睬
    - 干活：感到恐惧不敢回答
- 通过
  - 吃盒饭的マーク遭袭，发生自由战斗
    - 败北：重来
    - 胜利：流氓逃跑

得知陈大人与疯狂天使对立

是否于下午打工时从第4仓库前通过
- 不通过
  - 询问港口的人
  - 未得到答复
- 通过
  - 与船员发生自由战斗
    - 败北：重来
    - 胜利

问出疯狂天使的聚会场所

夜里，前往疯狂天使的聚会场所
- 不去
  - 得知疯狂天使的聚会场所



- 去
  - マーク被拷打，发生自由战斗
    - 败北：重来
    - 胜利

疯狂天使在和蚩尤门作交易

探寻疯狂天使
- 不通过
  - 得知疯狂天使的聚会场所
- 从港湾休憩所前通过
  - 摩托车的QTE
    - 失败：重来
    - 成功

与疯狂天使发生自由战斗
- 败北：重来
- 胜利

得知大人物蓝帝的行踪

追查蚩尤门的交易
- 下午不干活
  - 向港口的人询问
- 下午继续干活
  - 在第12仓库前9连续QTE战斗
    - 失败：重来
    - 成功

"家人和朋友危险了"

当日打工结束后，マーク提供情报"龙礼(蚩尤门的交易日)临近了"

掌握龙礼的日期
- 下午不干活
  - 向港口的人询问
- 下午打工时通过特定场所
  - 与トニー和スミス的QTE
    - 重来
    - 失败
    - 成功

龙礼的日期只有テリ一知道

从贵章那里得到警告的信"疯狂天使正以凉为目标"

去陈大人处告知自己的决定

回家

深夜，发觉原崎被绑架

是否超过凌晨2时30分
- 已过：重来
- 未到：去何处
  - 其它地方："没有公共汽车了，骑摩托去吧"
  - 伊藤家

向伊藤借摩托车

自由驾驶摩托车的时间模式
- 失败：难度降低重来
- 成功
  - 与テリ一的手下发生自由战斗
    - 重来
    - 败北
    - 胜利

接受与蓝帝会面的条件——打倒贵章

翌日清晨6时30分起床

因与疯狂天使对抗的事失去打工工作

和トム告别

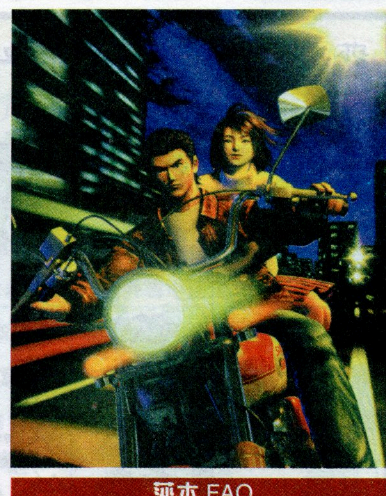
下午10:00~11:30与贵章决斗

救助贵章的QTE
- 失败：重来
- 成功

与テリ一手下的70人发生自由战斗
- 败北：重来
- 胜利
  - 与テリ一的QTE战斗
    - 重来
    - 失败
    - 成功

救出原崎

与チャイ发生自由战斗与QTE战斗
- 败北：重来
- 胜利：前往香港(THE END)



莎木 FAQ

Q：虽然500日元并不多，但天天拿这么多钱日积月累下来也不是小数字，又要交水电费。凉没有工作，稻也没有，福原更加没有，这些钱究竟从何而来？


▶原崎望的声优安めぐみ

A：这个问题相信只有铃木大人才有真正的答案。住那么大的宅子，三人都没有工作，稻还每天都得给凉零用钱，最大可能是芭月家其实是大财主，可供这几个人坐吃山空好几年。

Q：为什么凉总是穿着衣服睡在床板上？他家里穷得没有被褥吗？

A：其一，确实可以节省被褥；其二，作为武道家的修行；其三，保持警惕防止仇家(如蓝帝或债主等)暗算。

Q:凉有没有换过衣服？他是否洗过澡？

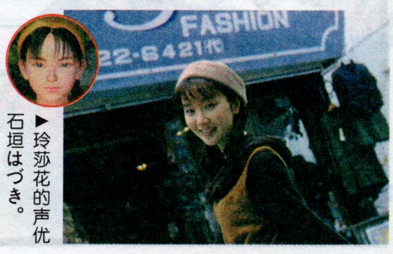
A：我想凉一定是有许多完全一样的衣服，而替换的时间是起床到察看记事簿的这段时间。至于洗澡问题，可能凉是一个不拘小节的武术家，对于洗澡没有太多执著(就象街霸的隆)。

Q：游戏中到处都有餐馆或食堂，但从来没有见过凉进去吃东西，他是否不用吃东西？他是机械人吗？

A：凉并不是完全没吃过东西。DISC3中凉在打工休息时曾和同事坐在一起吃过午饭(尽管吃得很少)，但可以肯定凉曾吃过东西！

Q：チャーリー约凉三点钟在游戏中心等他，但从2:30开始一直等到4:00チャーリー都没出现，这是怎么回事？

A：游戏的特殊事件需要移动才会出现，即是要在3时后的少许时间范围内走到游戏中心事件才可出现，否则就是天天在3时前站在事件地点等，也不会发生事件。



▶玲莎花的声优石垣はづき。

莎木 一章 横须贺全地图

在［山の瀬］的稻荷神社会发生养育小猫的特殊事件。由于使用区域跳跃，在游戏的中盘之后就很少经过这里了，可不要因此而忘记照顾可爱的猫咪呀！

山の瀬～樱ヶ丘

ドブ板街道

游戏前半的主要活动区域。在公园里可修炼武功。游戏中心能玩到一些早期的世嘉游戏。到正月和圣诞节时，街上的风景变得异常美丽（可见到女人们穿和服的样子），可利用潜入旧仓库街之类的特殊事件 RETRY 调整一下时间，以便欣赏到节日期间迷人的街景。

新横须贺港

游戏后半的主要活动区域。在无人的仓库里可锻炼武功。耗磨时间的时候，可去休憩所玩玩游戏。

旧倉庫街

新横须贺港区域

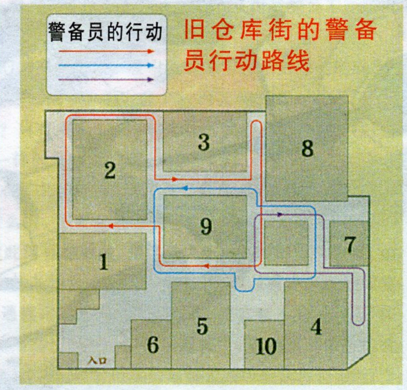
Ⓐ 旧仓库街警备室
Ⓑ 临海警备事业
Ⓒ トム的热狗店
Ⓓ (株)横须贺物流 事务所
Ⓔ (株)阳配 事务所
Ⓕ 港湾休憩所
Ⓖ 港湾食堂
Ⓗ 造船所
Ⓘ 新神奈川仓库(株)、加纳物产(株)事务所
Ⓙ (有)网浜海浜アルフア贸易 事务所
Ⓚ ホクホク弁当
※数字代表仓库号

公共汽车站（DISC2 开始地点）

新倉庫街

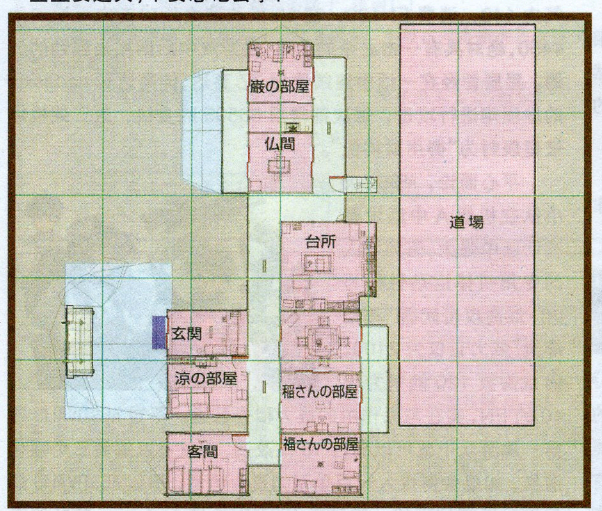
▼旧仓库街

旧仓库街由于有 3 个警备员一直保持巡逻，倘若不熟悉仓库位置和警备员巡逻路线的话，潜入行动实非易事。在此以图解形式作一介绍。另外，如在之前给流浪者水木先生热的饮料，在失败之时就会得到水木的帮助。如果给冷的饮料，就很难得到其相助了。



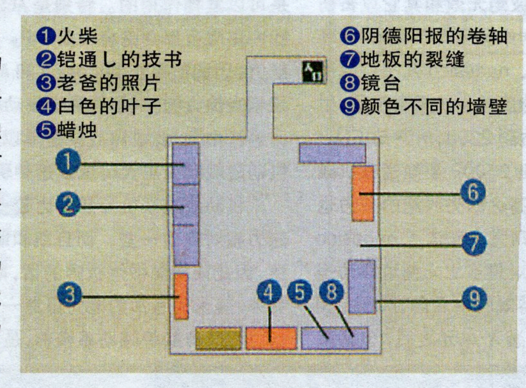
芭月武馆

每日从这里开始冒险。在道场可练习武功。如在菜单画面设定上指定エリアジャンプ（区域跳跃），即可在出正门时选择地点快速到达[山の瀬]、[櫻ケ丘]、[ドブ板]。另外，在严之部屋中有一些重要道具，不要忘记去拿！



▶道场地下室

在第 2 张盘时可进入的区域。进入时必须要配备有手电筒和电池。使用电筒、蜡烛或火柴能够照亮，这些道具可在便利店、自宅取得，还是预先作好准备比较方便。在此处滞留 2 小时后，福原会由道场赶来相助。由于福原会协助找到凤凰镜，所以在万不得已的情况下也可以指望他。



莎木一章　花絮

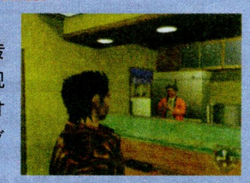
你见过汤川（元）专务吗？

这是在体验版里登场过的汤川专务。在莎木正式版里仍有他的身影，出现条件保密（是仅限于一部分制作人员才知道的秘密）。如画面所示，汤川在[ドブ板]大街的某个店的柜台处登场……

在[ドブ板]最游手好闲的人是谁？

在莎木一章里约有 300 人以上的不同角色在一起共同生活着。所有这些登场的角色都过着各自不同的生活，其中也不乏整日无所事事、游手好闲的人。说起来这位理容マエダ的独生女儿前田美树小姐，从早到晚在[ドブ板]大街的商店橱窗前溜达来溜达去耗磨时光。与她搭话就会说"哈罗"。深夜在闭店之际去寿司店抓寿司吃。表现实在是太差劲了，父亲大人也会因此而哭泣吧。

友情&爱情



打起架来相当骁勇的凉对于女孩子却显得漠不关心。对于同级生原崎的告白丝毫无动于衷，连眉毛都不动一下！对于原崎的充满罗曼特克的轻声细语"如果能一直这样时间停止下来就好了"竟然完全无视！怎么会有这种男人！看来还是不要出身于武道世家的好。而且对于凉的母亲居然只字未提，莫非凉是从石头缝里蹦出来的！一章对于男性之间的友情表现得非常好，福原、三桥、伊藤、贵章都给与了凉很大帮助。"如果把你换作我，也一定会这样做的"，听到这样豪迈的言语，不由得让人感动不已，让我们为男人之间的友情干杯吧！

凉 18 岁，是多梦的年龄？

多次出现于凉梦中的莎花，象是想对凉倾诉些什么……凤凰镜入手后会自动发生 5 回不可思议的作梦事件。接受原崎告白的凉却还总是在梦中梦见其他的女孩子，原崎知道了一定会大哭一场……



天下机战

Super Robot Wars



从最近的读者来信中看到某些读者反映"天下机战"栏目中介绍的机体在以前的杂志中都介绍过了，星辰也注意到了这一点。在两个机战元老级人物万能侠和盖塔都登场之后，就会不时加入一些最新的机体介绍。比如本期的机动战舰 NADESICO，由于 STORY 部分做在了卷首特辑上，所以这里的 STORY 写的非常简单。另外，IMPACT 前瞻报道此次要介绍的是"系统篇"，一定要看哟！

机动战舰ナデシコ（抚子）
全长 298 米　宽 140.8 米
高 106.8 米　总重量 37530 吨
主推进引擎：相转移引擎 ×2
辅助推进引擎：核脉冲引擎 ×4
主控电脑：SVC 2027，又名'思兼'
主武器：对舰导弹、重力波炮

天下机战

机战英雄榜第三弹

机动战舰

STORY

2195 年被称为木星蜥蜴的神秘敌人大规模袭击地球，在拥有压倒性优势的敌人面前，地球军舰队全线溃败，火星殖民地陷落。这就是著名的"第一次火星会战"。

一年之后，民间组织 NERGAL 开发出可以和木星蜥蜴相抗衡的新型战舰 nadesico，船员全部是由民间召集而来，虽然好像性格和来历都有些问题，但是却在战斗中发挥了巨大的作用。

一段轻松搞笑而又热血沸腾的航行就此展开……

（有关机动战舰的详细介绍请参看星辰和 laser 倾力制作的卷首特辑）

机师&机体

机动战舰第一次登场是在不久前的《超级机器人大战 A》上，相信广大机战迷应该还是记忆犹新吧？尤利加驾驶的 nadesico 毫无疑问是机战 A 中的最强主舰，它持有的特殊能力"ディスト－ションフィ－ルド"（次元歪曲防壁）具有 3000 以下光束无效，5000 以下重力波炮无效和其它攻击伤害减半的强大威力，可以说是机战系列中除了"AT field"之外的最强防御能力，拥有这项能力之后，nadesico 几乎可以毫无顾忌地冲入敌阵。另外，nadesico 的武器也是相当强劲，射程 3～7 格的重力波炮在初期威力就达到 2300，消费 50EN。在后期换装 Y 单元之后，攻击力提升至 2500。要知道在机战 A 中就算是 WINGZERO－CUSTOM 高达的光线炮的威力也不过和 nadesico 旗鼓相当，而其 EN 则完全无法于 nadesico 相提并论。从这点上说，nadesico 绝对是当之无愧地移动炮台，是进行援护攻击的最佳人选。在游戏的中后盘，nadesico 还可以加装 Y－UNIT 提升实力，在安装 Y 单元之后，包括武器在内的各项能力均有较大的提升，而最大的变化则是增加了游戏中唯一可以与 GP02 的核弹相媲美的地图兵器——相转移炮！相转移炮初期攻击力就高达 3200，射程 1～7，必要气力 140，消费 EN120，在 10 段改造之后攻击力可增加为 4450，绝对具有一击必杀的效果，是游戏中后期相当强劲的武器。星辰曾经在一话中连续使用 ZZ 高达、神高达和 nadesico 的地图炮进行攻击，每次都得到 65535 的金钱，这三架机体被星辰封为"御用财神机"。



平心而论，AESTIVALIS 小队在机战 A 中远没有在动画中强大，天河明人的专用机体运动性仅为 90，最高攻击武器"激钢爆炎"威力也仅为 2100，而且需要 120 的气力和 40 的 EN，实在与原作中的威力相去甚远。不过 AESTIVALIS 在第一遍游戏中就可以进行 13 段改造，而且可以加装三个强化道具，如果舍得投入一百多万的资金的话，那么 AESTIVALIS 还是可以发挥作用的。特别是 AESTIVALIS 在 nadesico 的补给范围内每回合都会完全回复 MP，而且 nadesico 还具有 EWAC 能力，因此如果让 nadesico 和 AESTIVALIS 同时出击，其威力也是相当惊人的。（星辰最近发动的"机动战舰攻略作战"正"好调进行中"，此攻略战就是单以机动战舰系角色攻略全游戏，机动战舰的死忠大可试试这种玩法……）

机动战舰系机师能力比较一般，其中凯，赤月以及明人的能力相对突出一些，而且凯和明人之间还有强力的合体攻击技，因此如果想锻炼机师的话，明人和凯绝对是不二的人选。另外，舰长尤利加的能力虽然一般，但是却拥有脱力、应援、幸运、扰乱、信赖等辅助系精神，是非常优秀的支援型角色。

日语角









机动战舰的导航员琉璃是机动战舰的主操作手，在武器发射前总要布署一番，此时她会说道："敌人的机体已经进入了有效射程之内。""重力波炮、填充 OK。""发射!"这三句话的日语发音为:"te ki he i ki, you kou xia tei nai ni hai (空半拍) te i ma si""gu ra bi ti bu ra si to, si tang ba i OK。""ha(空半拍)xia xi ma si。"第四张图表现的是舰长尤利加使用同一种武器时说的话:"重力波炮，发射!"

第一句话是日语中非常典型的说法，如果直接按日文语序翻译过来应该是:"敌机体有效射程内进入。"这在中文里被称为宾语前置式，而在日语中全都是这样的句子。最经典的一句莫过于:"花姑娘的，大大的有!"总之请记住中文的语序是"主语+谓语+宾语"，而日文的语序是"主语+宾语+谓语"。

机战小知识

众所周知，日本是一个到处充满着研究所和巨大机器人的地方，从外太空的任意一个星球来的侵略者都能够在日本的版图上找到一个对应科学研究所，用其制造的机器人来阻止外星人的邪恶野心。那么，这些神奇的科学研究所都分布在日本的什么地方? 又或者说，如果外星侵略者组成联合攻击部队，那么日本的什么地带会遭到最密集的攻击呢?答案就是——县立神奈川湘北高校所在关东一带! ! 想去看流川枫打球的人要小心了~!

请仔细看下面的地图，首当其冲的自然是坐落于神奈川县的光子力研究所，同县的南原 collection(超电磁合体大本营)，第 3 新东京市和东城学园(机战 α 主人公所在学校)也不能幸免。另外，在神奈川县西南方的静冈县中有联邦军极东支部和第 2 新东京市，北方的崎玉县和群马县分别拥有破岚万丈宅邸和早乙女研究所。所以如果外星人一旦从大气圈突入，首先要锁定的攻击目标一定是关东地区，唉……大家为什么都喜欢在关东设立研究所呢? 难道是因为离海比较近的缘故?



机战趣文

SRW『大腕』版……

SRW 就得 0 改造
0 改造他看水平啊
费时间多研究研究攻略
再选个生猛海鲜的特技
谁火就灭谁
0 改造靠什么呀? 靠的就是回合数啊
回合数上去了，关也就通过去了
你练了多少回合
减一个零(儿)就是你的射击
我还告诉你啊，有人说修改立马(儿)就闪人
改得多爽你都免谈
你要是感兴趣你选个真实系 0 改造
多了我不敢说，我保你大呼过瘾
真的?
我说的可是全拿熟练度啊

一定得选出最好的精神
选天才特技
玩就得玩最变态的难度
熟练度全拿
射击最低也得练到 400 以上
什么加射程呀，加运动呀，加装甲呀
能给它装上的全给它装上
血型选 AB
生日选 92
种类选真实系
紧箍咒，射程特远的那个
攻击一开始，甭管有事(儿)没事(儿)都嚷嚷
"ACE ATTACK!!"
一副标准的恶棍样(儿)
倍(儿)过瘾
身上再配几样好精神
杂兵用集中，BOSS 用舍身
再带上一精神全恢复
到附近就爆
就是一个字(儿)
爽
遭遇个皮粗肉厚的就得拼命进母舰，脱力了练射击
论坛里 0 改造的不是练级狂就是超级练级狂
你要是射击 300 多呀
你都不好意思跟人家帖子
你说这样的 0 改造
通一遍你得花多少时间
我觉着怎么也得一百小时吧
一百小时? !
那是梦的!
两百小时起!
你别嫌长
还不能作弊

你得研究 0 改造玩家的心理
愿意花一百小时 0 改造的玩家
根本不在乎再多花一百小时
什么叫骨灰玩家你知道吗?
骨灰玩家就是玩什么游戏
都玩最难的
不玩最快的
所以，我们 0 改造玩家的口号(儿)就是
不求最快，但求最难

作者:wall(wall)



超级机器人大战 Impact 前瞻报道之二～系统篇

估计当大家拿到书的时候已经是新年了，在这里星辰先给大家拜个晚年：过年好！！虽然是过年了，星辰还是小心谨慎得不敢多花一分钱，因为3月份的好游戏实在是多的有点过分了，别的不用说，有三个游戏星辰一定会手入：3月21日《樱大战4》，3月28日《机战 Impact》和3月29日《纹章～封印之剑》，这三个游戏估计要先透支星辰两个月的工资才可以了，有没有高薪打工的地方，给介绍几个吧～！算了，先不谈这个了，来说点大家感兴趣的话题：《超级机器人大战 Impact》的系统篇介绍，这个就当做是送给广大机战迷的新年礼物吧！



本次的《机战 Impact》系统基本上沿用了《超级机器人大战 A》中的系统，也就是说依然没有"二次移动"("双动"系统很有可能以后都不会出现了，取而带之的是"援护系统")，大受好评的"合体攻击""援护系统"和"盾防系统"则继承了下来，另外还在这两种系统上作出了相应的改动，使得游戏更加有战略性。除此之外，会不会还有新的系统登场？在α和外传中出现的熟练度系统会不会依然健在？会不会增加新的特殊能力和精神？这些问题相信也是各位机战迷比较关心的，可惜的是 BANPRESTO 现在还没有更新的情报公布，这些问题也只有留待在以后的报道中为大家解答了，请大家锁定每期的"天下机战"。



在介绍新系统之前还是让我们先来看看本作中的主人公和其专用机体吧。众所周知，在家用机版的上一次大战：《超级机器人大战α外传》中并没有主人公存在，相信这个设定也引起了很多玩家的不满吧？特别是那些喜欢将主角设定为自己的名字和生日，将恋人设定为周围 MM 名字的玩家更是把眼镜厂痛骂了一顿。也许是迫于玩家的压力，BANPRESTO 在本次 Impact 中恢复了主人公的设定，下面就让我们来看看本次的两位主人公和其专用机体吧！



Impact 全新系统大公开

本作的游戏系统多半继承至机战 A，另外还追加了"技能协调系统"和全新的"盾防御系统"下面就让我们来具体看一看：

援护行动系统

和前作一样，满足一定条件的相邻的机体之间可以进行援护行动，援护攻击可以一口气将敌 BOSS 击坠，而援护防御则可以保护我方单个机体不受伤害，这个系统也是在战斗中使用频率非常高的系统之一。在发动援护防御时援护一方仍然可以发动见切、分身等特殊技能，使得援护方和被援护方都不损失 HP，而在发动援护攻击时则不会受到敌人的反击，灵活运用这两点会给战斗斗带来很大的便利。

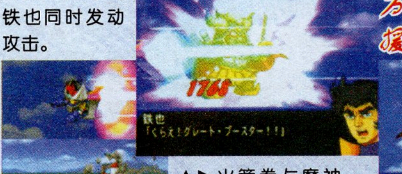




NEW 同时援护攻击

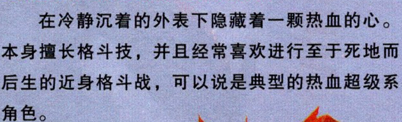
在本次援护行动系统中追加了新的"同时援护攻击"系统，在满足一定条件之后就可以发动攻击力倍增的同时援护攻击。在通常情况下，援护攻击的行动顺序是：我方攻击→敌方反击→援护攻击，而在发动同时援护攻击的情况下则行动顺序变为：我方攻击＋援护攻击→敌方反击。本系统最大的好处就是只要援护的攻击力够大就可以直接击破敌机，跟本不会

▼兜甲儿与剑铁也同时发动攻击。





▲▶火箭拳与魔神剑的双重打击。



男主人公及其专用机体

在冷静沉着的外表下隐藏着一颗热血的心。本身擅长格斗技，并且经常喜欢进行至于死地而后生的近身格斗战，可以说是典型的热血超级系角色。



南部响介

南部响介乘坐的机体名叫艾尔特艾萨（アルトアイセン），在德语中有古代铁器的意思。装甲厚重，火力强大，具有绝对的正面突破的实力，多装备直接打击型武器和指向性地雷等实弹类武器。



艾尔特艾萨

女主人公及其专用机体

喜欢表现自己的艾克赛伦虽然总喜欢喋喋不休，但是却是一位冷静沉着充满知性的女孩子，这一点正好和响介相反。也许是由于性格的互补吧，艾克赛伦和响介是一对恋人。

艾克赛伦乘坐的机体名叫华依斯利达（ヴァイスリッター），在德语中是白骑士的意思。和响介的火力重视型不同，华依斯利达拥有非常优秀的机动性，装备有多用于远程攻击的实弹及光线兵器。

南部响介

艾克赛伦

给敌人反击的机会。在发动同时援护攻击时画面会一分为二同时显示我方两架机体的攻击动作，如果让胜平和万丈进行同时援护攻击，则画面就是著名的“日月同辉”了。



NEW 盾防御系统

在GBA的机战A中第一次加入了盾的HP设定，而在本作中不光继承了盾的HP设定，还追加了盾的耐久度(使用次数)设定。在受到敌方攻击时，如果角色拥有盾防技能则会用盾抵挡敌人的攻击，如果敌人的攻击力超过了盾的HP，则多余的伤害指会追加至机体HP上，并且盾的耐久度(使用次数)也会减1；如果敌人的攻击力不超过盾的HP，则机体HP不会减少，而且盾的耐久度(使用次数)保持不变，并且在下次防御攻击时盾的HP会自动完全回复。在机战A中盾的HP可以进行改造，但是在本作里盾的防御值却是随着角色防御等级的提升而增加的，这样一来，许多高防御力的超级系机师却没有盾防能力，这不能不说是一大遗憾啊！





勇者莱汀具有9次盾防的能力，只有在敌方攻击威力超过盾的防御值之后盾的耐久度才会减少，不知道游戏中的“ビームコーティング”是否也有次数限制呢？

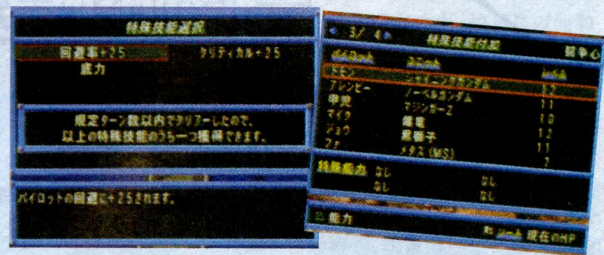


NEW 技能协调系统

本系统实际上出自WS版《超级机器人大战COMPACT》，在战斗中只要以一定的回合数过关，便可以替出击的驾驶员增加一项特殊技能，如“底力”、“集中力”等，这些特殊技能往往是驾驶员能否成为王牌机师的关键。在COMPACT中只要于6～11回合内过关就可以修得这些技能，不知道在Impact中是否仍然如此。

从目前公布的游戏画面来看，每个驾驶员最多可以修得四项特技，现在可以看到的特技有以下几种：底力、集中力、斗争心、精神力+25、命中率+25、回避率+25、必杀率+25七种。除了集中力和斗争心不敢确定之外其它能力应该都一目了然吧。在COMPACT中集中力为消费SP4/5，斗争心为出击气力+5，相信在Impact中应该也差不多吧？

可以自由选择驾驶员的特殊技能！



▲满足一定条件之后就可以获得驾驶员的特殊技能。

▲在管理画面中选定某个驾驶员来更改特殊技能。



▲阿伦比的特殊技能是斗争心、精神力+25、底力和集中力。

▲阿伦比的技能也可以更改为必杀率+25、命中率回避率+25。

豪华限定版预约特典

本次机战Impact限定版中附增了男主人公专用机体艾尔特艾萨的全动作设定图片集和一张“Special 特别编集 DVD”，在这张DVD中收录了展示动画片断，电视广告以及多幅CG。大家还不赶快手入一套？！







▲►在特典DVD中收录有很多神高达、AESTIVALIS以及其它机体的精美CG画面。

ALL 纵横四海

ALL OF THE WORLD

责编/LASER

这一期的纵横四海又是精彩纷呈，除了还是由非天执笔的“三国的真相”打头阵之外，laser 还安排了“心跳”系列的回顾文章——“传说之树下”，祝大家情人节快乐吧！放在最后的是 SHINING 帮忙整理出来的两大人设巨匠——新川洋司与金子一马的访谈，十分的有趣，相信大家一定会喜欢。希望这一次的“除夕之纵横盛典”给大家带来快乐。

laser



三国的真相

战鼓阵云看夷陵（上）

前些天去 NEWTYPE 论坛上转了一圈，发现读者们对我们的这篇系列，展开了热烈的讨论。首先，感谢诸位阅读我们的文章，以及给我们提出的各种意见和建议。讨论中，发现八成的读者比较反感这一系列，对此，我们需要作一下澄清和说明。

某些读者指出了我们文章中的一些硬伤。我们不是专业研究历史的，所以写出东西来难免缺失很多，感谢诸君的指点，在此表示衷心地道歉。我们会尽量提高自己的历史水平和写作水平，希望硬伤可以越来越少。

有意见说我们只知道抄书，这个没有办法，在更多的考古发现公开以前，或者在时光机器发明以前，对于历史研究的第一手资料只能是史书，我们不抄史书，恐怕无法证明自己观点的来源。还有意见说我们有选择性地引用史料，对自己有利的就搬用，对自己不利的就舍弃，这恐怕是朋友们误会了。裴松之加注了许多现在已经散轶了的史料，如《汉晋春秋》、《江表传》、《云别传》等等，其中污秽芜杂很多，其价值不可与正史相提并论。对此，我们也都作过分析和研究，基于对历史认识的不同，对这些史料可信度的判断也会有所不同，我们不是只用对自己有利的资料，而是只用自己认为可信的资料。同样的史料，当然允许各位有不同的看法，但要将我们自己都不相信的资料引入文章，感情上和篇幅上都不允许。

我们确实引用了一些与正统观点不大契合的异说，比如诸葛亮自己往见刘备，但我们并没有肯定这种异说的真实性，或者是因为自己也存疑，或者是为了给文章增加一点趣味性和可读性。请各位仔细再读此系列过去的文章，评判一下是否如此。至于责怪我们写作心态不端正，纯为了哗众取宠，或者践踏他人的偶像来取乐，这种意见我们恐怕不能接受。我们的写作动机其实很简单，因为喜欢三国，也喜欢和朋友们讨论三国，结果发现不少朋友总把历史和小说搞混（谈历史，可以啊，谈演义，也来吧，可是掺在一起，这种讨论就没有意义喽），搞得我们很不爽，正巧编辑大人提出了这一系列的计划，我们就打蛇随棍上了。不了解历史的朋友，我们的文章若能让你学到一些历史知识，那正是我们所愿；了解历史的朋友，就随便看个乐子好了。终究，研究历史不是柯南侦破案件——“真相只有一个”——历史的真相恐怕会永远淹没在时间的迷雾中，有不同的观点和看法是很正常的。至于题目用了《三国的真相》，请不要误会我们高高在上玩灌输，我们总不能定名为《历史的假象》吧，哈哈。

闲话说过，应某些读者的要求，我们这几篇一直在谈三国时代的著名战役，此章要讲的是吴蜀夷陵之战。夷陵之战又名猇（读如“萧”）亭之战，夷陵在今湖北宜昌市东南，猇亭在夷陵东南，今枝江县西北，两地直线距离约 35 公里。

《三国演义》中，对于这场大战的描写，比赤壁和官渡篇幅都要少多了，从第八十一回“急兄仇张飞遇害，雪弟恨先主兴兵”，到第八十四回“陆逊营烧七百里，孔明巧布八阵图”，仅仅四回而已。情节也不够精彩，战斗过程中出场的一些次要人物，如谢旌、谭雄等，读者的印象恐怕还没有对武安国、方悦辈来得深刻（他们终究是败在吕布手下的啊）。所以我们不再从叙述演义入手了，直接讲述历史。

公元 221 年，刘备东征，演义上说纯是为了败死荆州的关羽和后来被刺杀的张飞报仇，但这只是一个方面，魏臣刘晔指出了另一个原因：“蜀虽狭弱，而备之谋欲以威武自强，势必用众以示其有余。”意思是说，刘备如果不打这么一仗，怕被天下人看不起，噢，你丢了荆州，连个屁也不敢放啊。后来夷陵战败，刘备去世，诸葛亮整兵数年，突然北伐，打了曹魏一个措手不及，就是相同的原因——因为曹魏以为西蜀是癣疥之祸，都差点儿把他们给忘了。

演义上因为这次刘备带的将领多是新面孔，所以加添了一个关兴，一个张苞，为左右护卫。其实史书上说关兴“弱冠（二十岁）为侍中、中监军，数岁卒”，张苞也“早夭”，更没说他们参与过这一仗。刘备的指挥系统是这样的：他自为主帅，中领军吴班为大都督，冯习、张南、赵融、黄权、陈式、廖淳、傅肜（小说误为傅彤）、刘宁、杜路（这两个并非如演义上所说，是什么“洞溪汉将”）为将军，刘巴、张绍（这个倒是张飞次子）、马良、王甫、程畿等为参谋，另派赵云为后军都督，驻在江州。

已经被吴兵占据了的武陵郡，居住着许多“蛮夷”，也就是少数民族部

落，听说大战迫在眉睫，纷纷起兵造反，刘备就派马良带了大量金银珠宝去笼络他们，夷人遂同意接受刘备的领导，蛮王沙摩柯引兵前来军前效力。演义上说，刘备水陆军七十二万，当然是夸张，而且夸张得没边了。刘备这时候只有益州一个郡，怎么调得出那么多兵马？现在的学者估计，刘备本部不过十万上下，加上夷兵，也到不了二十万。

孙权听报，大惊失色，急忙派诸葛瑾前往刘备军中求和。诸葛瑾给刘备写信，劝说："陛下以关羽之亲何如先帝（指汉献帝）？荆州大小孰与海内？俱应仇疾，谁当先后？若审此数，易于反掌。"刘备根本不听。孙权没有办法，只好向曹魏称臣，请曹丕派兵救援。

曹丕这时候犯了一个战略上的大错误。刘晔劝他趁机夹攻孙权，权亡则刘备不能独存，可是曹丕按兵不动，只想坐收渔人之利，结果什么好处都没得着。这是后话，暂且不提。

请援不成，孙权只好自己想办法了，他以振威将军潘璋为前军，防守巫县至秭归一线，以大都督陆逊为中军，防守枝江至夷道一线，以虎威将军朱然、建武将军徐盛等为后军，防守江陵至孱陵一线，布下了三道防线。孙权自己坐镇武昌，调度诸路。

咱们先来说说陆逊，演义中把他描绘成白面书生，所谓"守江口书生拜大将"，而实际上这年陆伯言已经年过四十了。他本名陆议，是江东大姓出身，是那位"怀橘之陆郎"陆绩的堂侄，但年龄比陆绩要大。孙权统领江东的时候，陆逊已经二十一岁了，因为治理海昌县颇有建树，又招抚了会稽山贼大帅潘临，遂被孙权看中，把自己的侄女，也就是孙策的女儿，嫁了给他。此后，陆逊主要在东吴政权后方负责平定盗匪和山越（浙江、福建一带少数民族）的工作，先后讨灭鄱阳贼帅尤突、丹杨贼帅费栈等。所以后来代替吕蒙领兵，可以麻痹关羽，不是因为他资格嫩，而是因为他"未有远名"，没和外部势力打过仗的缘故。

关羽败亡后，东吴军队大步踏入荆州，陆逊派遣将军李异、谢旌等打败蜀将詹晏、陈凤，击破蜀房陵太守邓辅、南乡太守郭睦，再瓦解秭归大姓文布、邓凯和夷兵的抵抗。孙权嘉其功，任为右护军、镇西将军，进封娄侯——这个职位不小啦，说明他已经是东吴政权中举足轻重的一员将领了。

刘备东来，孙权遂任陆逊为大都督，"督朱然、潘璋、宋谦、韩当、徐盛、鲜于丹、孙桓等五万人拒之"。这批家伙或者和孙策、孙权是同一辈的，或者是宗室（孙桓父孙何是孙坚的同族侄子，一度改姓俞，孙策又让他恢复了本姓），看不起比孙权小一辈的陆逊，也是很正常的。史书上就说："诸将军或是孙策时旧将，或公室贵戚，各自矜恃，不相听从"。这并不能说明陆逊资格嫩，或者年纪小。当初赤壁大战前，程普还看不起周瑜哪，那时候周瑜可三十多岁，并且身为前部大督了。

刘备于蜀汉章武元年（公元221年）七月发的兵，前锋吴班、冯习，首先在巫山一带打败了吴将李异和刘阿，把战线推进到秭归。此时，汉军第一线兵力已经增至四万。陆逊为了暂避敌军的锋芒，在取得孙权同意后，主动撤除了第一道防线，全军战略退却五六百里，固守夷道、猇亭地区。这是战争的第一阶段，汉军表面上势如破竹，实际上吴军主力并未遭受损伤。

第二年二月，刘备与武陵蛮合兵一处，进驻秭归。这时候，侍中黄权劝刘备："吴人悍战，又水军顺流，进易退难，臣请为先驱以尝寇，陛下宜为后镇。"刘备不但不听，大概还有点嫌黄权罗嗦，加封他为镇北将军，命令他统领江北的军队，前出至临沮、当阳间，以防备曹魏袭击自己的侧翼。

同时，刘备派吴班、陈式率水军顺流而下，攻取夷陵；派张南为先锋，沿长江南岸攻击夷道。孙桓领兵来迎，在夷道以北地区被张南击破，退守入城，张南把夷道城团团包围住。不久，刘备中军兵至猇亭。

刘备分兵三路，主力在江南，身处高山密林之间，大兵团无法展开，是孙子所谓的"山林、险阻、沮泽，凡难行之道者，为圮地；所由入者隘，所从归者迂，彼寡可以击吾之众者，为围地"。这种圮地或者围地，对于进攻方是很不利的，所谓"圮地则行，围地则谋"，长时间停留在此没有进展，是很不明智的举动。但是刘备老家伙被胜利冲昏了头脑，偏偏就是这样极端地不明智。

当年五月，刘备全军从巫峡建平到夷陵之间连营七百里，改以冯习为大都督，张南为前部都督。因为陆逊坚守不出，夷道城孙桓防守得法，又久攻不下，找不到吴军主力决战，一连数月都毫无进展。刘备也着急了，脑筋一转，竟然被他想到一条妙计。

于是派吴班率领数千人在毫无险要可守的平地上立寨，引诱吴兵来袭，刘备自己暗以八千精兵埋伏在附近山谷中。东吴诸将请战，可是陆逊不同意："此必有谲，且观之……揣之必有巧故也"。刘备等了几天，对方没有动静，只好撤兵出谷。他前此已经违背了"圮地则行"的军事原则，这次连"围地则谋"都失败了，这场战役的最终胜负，已经很明显了。

曹丕打仗完全不行，他在位的时候，屡屡南下进攻东吴，都被灰溜溜地赶了回来，可是连他听说了刘备的部署，都看出不对来了。他对群臣说："备不晓兵，岂有七百里营可以拒敌者乎！'苞原隰险阻而为军者为敌所禽，此兵忌也。'"据说他说这话七天以后，孙权"破备书到"。

（待续）










文/Lightlucifer　　责编/laser

纵横四海

就像声音交织成旋律一样，
就像丝绸被缝制成衣服一样，
就像蓝天里有白云一样，
就像水中有鱼儿畅游一样，
就像阳光之下有花朵盛放一样。
将来，跟我一起生活的人也会出现吧。
试想想，
我身边的那个人的事情，
我想亲近的那个人的事情。
透过互相凝望，心意相通，
我由此得到新生。
如果那名为'恋爱'的话，
我，
或许正在谈恋爱……

（引自《心跳回忆》动画版）

一、心跳的时代

首先，让我们将时光倒溯至上个世纪的1994年。那时的日本游戏市场可算是色情游戏的天堂，各种18禁游戏及粗制滥造的美少女游戏层出不穷，玩家间自然也产生了"美少女游戏＝烂游戏"的普遍看法。在这种不利环境中，KONAMI公司在只投入少量资金、声优全部由新人担当以及本公司内部都不看好的情况下，将一款美少女游戏于5月27日推出在PC—E光碟机上。但令所有人都意想不到的是，这款默默无闻的游戏竟一上市便引起了全日本的轰动和疯狂的抢购热潮。正是从这一天起，《心跳回忆》的时代开始了。

精致的画面，悦耳的音乐，动听的歌曲，完美的人设。在当时，我们几乎找不到《心跳》的任何瑕疵之处。对于一款游戏来说，拥有上述几个方面已经可以算是一款绝对的大作。但《心跳》之所以能成为不朽的经典，更重要的是它开创了一个全新的游戏类型。如果说八十年代是《勇者斗恶龙》和《最终幻想》所掀起的"日本RPG基础模式"的天下的话，那九十年代里对于整个家用游戏界影响最深远的，毫无疑问就是《心跳》所带来的"电子情人"和"虚拟偶像"风暴。游戏中的隐藏要素及特殊事件出奇的多，再加上高达13位女孩供你选择追求，可以说每一次游戏都能给玩家带来截然不同的感觉。自那之后，各种类似游戏不断推出，如大家所熟悉的《美少女梦工厂》、《卒业》等等，恋爱育成游戏从此开始风靡起来。

《心跳》所取得的成功远不止在游戏方面，自从它诞生的那一天起，KONAMI的周边产品事业部门便找到了生财之路，开始源源不断地推出各种心跳的周边产品，唱片、首办、日历、电话卡、毛巾、睡衣、钥匙扣、储存罐、闹钟……，种类之繁多之精美让人眼花缭乱、叹为观止。迄今为止，《心跳》周边产品的收入已远远超过了游戏本身，从某种程度上来讲，我们甚至可以认为《心跳》才是历史上赚钱最多的游戏。这种经营模式早已突破了游戏的领域而成为了一种全新的文化现象。

围绕着《心跳》，KONAMI开发出多种衍生游戏。除SFC、PS、SS、PC、GB的移植版外，还有方块对战型的《心跳回忆对战PUZZLE》、问答型的《心跳的放课后》（附带说明一下，此作中小仓雅史新绘制的人物及特殊画面极其漂亮，值得珍藏）、获得贴纸型的《表白你的心》、收藏型的《心跳回忆XX箱》等多种游戏，使《心跳》的各位女孩更加深入人心。

1997年东京游戏展上，KONAMI宣布《心跳回忆2》决定正式进行开发，日本游戏杂志《周刊ファミ通》的家用机游戏新作期待排行榜上从此多了一位常客。2000年11月25日，在经过长达三年的开发期后，《心跳回忆2》隆重于PS上推出。《心跳2》中登场的所有人物均为全新设计，指令执行画面改为3D模式，而且更加入了令人惊异的E. V. S（Emotion Voice System：情感语音）系统，通过日文50音及高低音分配的组合，你可以听到游戏中的女孩子用甜美的嗓音亲口叫出你的名字。虽然在游戏中因E. V. S系统占据空间容量巨大的关系只收录了女主角阳下之光和麻生华澄的声音，但玩家可通过之后相继推出的Appendix Disc获得其他女孩的声音，这对于广大玩家可说是具有极大的诱惑力。

公平地说，《心跳2》在许多方面都比一代有进步，但其总体评价和口碑却始终无法达到一代的成绩。究其原因，Light认为主要有以下三点：一方面是由于游戏的系统并没有太大的改动，这虽然能使老玩家更容易上手也感觉亲切，但对等待了将近三年的玩家来说，却会有一点感到KONAMI不负责任的感觉；第二个因素便是受到批评最多的人物设定，由于前代中的十三位女孩各有千秋，给人留下了难以忘怀的印象，客观上也给二代的人物设定带来了巨大的压力。从阳下之光、八重花樱梨等几位女孩的设定可以看出，KONAMI极力想使两代的人物显现出不同的风格，但遗憾的是这个目的并没有很好的达到，反而给人留下了人设远不如一代的感觉，对于一个恋爱游戏来说这是致命性的缺陷；最后一个因素则是双刃剑的E. V. S系统，由于它所需的容量空间极为巨大，《心跳2》创纪录的使用了5张光碟作为载体，而除E. V. S系统之外每张盘上真正的游戏部分所占的比重则大大减少，平均每张盘的游戏时间竟不足2小时。频繁地换碟很容易便使玩家产生烦躁感和厌恶感。Light个人认为，E. V. S系统用在电脑及有硬盘的游戏

机上也许更合适一点，只有在那种环境下，E. V. S系统才能显示出真正的威力。

《心跳2》的反响平平并没有使KONAMI感到气馁，2001年8月30日KONAMI在「心跳回忆3 Kick off Conference」发表会宣布《心跳回忆3》将于12月20日正式推出，机种为PS2，价格未定。该游戏将对E. V. S系统进行大幅度强化，并加入方言要素，使玩家在游戏时能更有投入感（汗，对中国广大玩家似乎毫无用处），而以DVD为存储媒介，对应PS2硬盘HDD的功能更是将使前作中频繁换盘的情况不复存在。该作主题曲《Seven Rainbow》由著名乐队“ZARD”负责演唱。这一次的恋爱故事是以架空都市萌葱市为舞台，以私立萌葱高中为中心展开的。游戏的流程是心跳系列千古不变的定式——在高中三年内在各个方面都要努力还要向心爱的女孩子展开追求，所不同的是这一次告白的地点变成了“传说之坡”(……汗)。

本来以为KONAMI会以次重振心跳系列的雄风，没想到这一次的跟头比上一次摔得还要狠。从01年12月20日发售至今，总销量才不过7万多一点点，甚至还不如一个三流PS游戏《犬夜叉》的销量，这不得不说是KONAMI和心跳系列的无限悲哀。投进了KONAMI无数金钱和精力，汇聚了无数爱好者关注目光的《心跳3》，为什么会败得这么惨，输得这么一塌糊涂？就个人认为，最主要一点就是人设，过于低龄化的设计让无数玩家都望而却步，就连KONAMI一向自夸的“3D建模2D上色”的新技术，放在几个不成型的小妮子身上，也让人觉得哭笑不得。毕竟心跳系列是一个恋爱游戏，如果天天面对着几个看起来上初中都觉得不够岁数的“小妹妹”，试问哪个有正常需求的玩家会提起来兴趣？不管《心跳3》的系统是多么的出色(只是个假设而已，3代的系统虽然还可是称得上是不错，但是还是没有逃脱1代阴影下的巢臼)，光凭“人设”这一项，就可以让KONAMI在心跳系列上输得血本无归。

虽然有些事情我们不想看到，虽然有些话我们不想说出来，但是面对着那可怜巴巴的销量和众玩家的不屑一顾，背后是曾经的风光与辉煌，我们只能心痛地说一句：永别了，心跳！一个经典系列的终结，我们有幸看到。

二、心跳剧场系列

正如追星族对自己偶像的事情总是想知道的越多越好一样，痴迷于《心跳》的Fans也不例外。像KONAMI此等赚钱老手对这个绝好的商机是肯定不会放过的，于是，心跳剧场系列便因应而生。

剧场三部曲：《虹色的青春》、《彩之爱歌》、《启程之诗》分别以《心跳》中最受欢迎的四位女孩作为主角（《启程之诗》为双段结局），温柔可爱的虹野沙希、洒脱开朗的片桐彩子、单纯痴情的馆林见晴、以及男孩子心目中永远的梦中情人藤崎诗织，如果说在《心跳》中这些女孩对你而言还只是憧憬的对象的话。那么，在剧场系列中你将会真正感受到她们内心那细腻丰富的情感世界。

十七八岁正是青春萌动的季节，未来对于那时的年轻人而言正代表着梦想和希望。当然，这里的梦想不意味着勇者击败恶龙拯救世界，也不意味着保卫卫星对抗独裁联邦。那些什么得到理想的工作、官场上平步青云更是不在他们的考虑之内。那么，他们的梦想究竟是什么呢？很简单，希望通过不懈的训练成为球队的正选球员；希望所属的乐队在文化祭上为大家献上动听的乐曲；希望完成幼年的约定，为心目中最重要的那个人跑完马拉松。幼稚吗？可笑吗？我想大家不会这么认为，因为，我们也和他们一样经历过那一段人生中最难忘的时光。

没有人会认为剧场系列是KONAMI的骗钱手段，无论从哪一方面来说，它们都代表着此类游戏的巅峰水平，甚至有人更认为它们几乎可以媲美任何一部经典的爱情大片。KONAMI在游戏中多处采用了电影式的表现手法，给人留下了极其深刻的印象。如《启程之诗》的结尾处，一面是主角手中握着诗织幼时所赠的头带忍着剧痛一个人奋力奔跑在公路上；另一面的毕业典礼上，随着背景音乐中不断传来的脚步声，诗织默默注视着身边那空空的座位。最后，当主角一步步走着迈过终点，早已等待在那里的诗织忘情的紧紧抱紧他时，呈现在我们面前的不再是《心跳》中那个处处都要求完美无缺的梦中情人，而只是一个普普通通的恋爱中的女孩。还有《虹色的青春》最后阶段，虹野沙希四次电话留言语气的从灿烂到黯淡，以及不久后主角与她相拥在雨中的神庙那一场面，更是使身为虹野さん疯狂追求者的Light恨不得将主角一脚踢开取而代之，这是在玩《心跳》时Light从未经历过的心情。

与前述的三部曲相比，《心跳2》的剧场系列则令人大失所望。本来心跳剧场这个牌子就是品质的保证，可Light对《暑假热舞》和《跃动的文化祭》这两部作品却实在是无法恭维。如果说一代的剧场系列是大片的话，那二代的就只能称为小品了。坦白说，KONAMI高超的企划能力及作品的商业卖点还是令这两部作品保持在中游的水平线上，但坏就坏在这商业卖点上。众所周知，《心跳》的剧场系列之所以成功，是因为KONAMI用细腻的笔触、生动的情节使原作中本已十分动人的各位女孩更加深入人心，而踢足球、弹吉他、修改作文这些小游戏只不过是情节发展的需要而已。但《心跳2》剧场系列却本末倒置，将迷你游戏取代情节放到了主要的位置。跳舞游戏历来是KONAMI的票房保证，Light也很喜欢这种类型的游戏，所以当KONAMI宣布《暑假热舞》将采用DDR与AVG混合的模式时也着实让在下兴奋了一阵。但这份兴奋在拿到游戏放入光盘两个小时后便荡然无存，我开始怀疑自己玩的这部游戏究竟是不是剧场系列。在《心跳》三部曲中那份随处可见的认真态度以及不断出现的感动场景到哪里去了？最终在下还是打穿了这个游戏，但目的却只是第二张盘的“DDR之心跳版”。而《跃动的文化祭》则彻底使在下失去了将其通关的信心，我对这个游戏的评价只有一句：这不是恋爱AVG而是迷你游戏大串联！！！《旅立之诗》上的迷你游戏也非常多，但处理得相当好，绝不喧宾夺主。而《跃》则是将其的地位大幅度提升，虽说迷你游戏本身还算比较有趣，但我们买这个游戏是为了什么？如果是为了迷你游戏的话我还不如买一套电脑版的小游戏合



纵横四海

集！总之，Light 并不向《心跳》狂热 Fans 以外的玩家推荐这两部作品。KONAMI 啊，觉悟吧！

2001 年 8 月 20 日，《心跳 2》剧场系列的第三作《回忆之钟再度响起》发售，令人怀念不已的藤崎诗织与馆林见晴小姐也友情客串登场。因为 Light 所在的城市几乎都不进 PS 盘了，所以直到现在也未能玩到这个游戏，不过《电电》上的评价是：相当不错，虽然风格相近，但在各个方面上已经超越了《启程之诗》，没说的，一定要去玩。

三、历代作品巡礼

名称	机种	发售日期	类型
心跳回忆	PC—E	1994. 5. 27	恋爱育成
心跳回忆 ~ Forever with you	PS	1995. 10. 31	恋爱育成
心跳回忆 ~ 传说之树下	SFC	1996. 2. 9	恋爱育成
心跳回忆 ~ Forever with you	SS	1996. 7. 19	恋爱育成
心跳回忆 ~ Forever with you	Windows95	1997. 12. 4	恋爱育成
心跳回忆 POCKET 运动篇 ~ 校庭的风景	GB	1999. 2. 11	恋爱育成
心跳回忆 POCKET 文化篇 ~ 林间漏出的阳光之音	GB	1999. 2. 11	恋爱育成
心跳回忆 ~ 个人收藏	PS	1996. 4. 26	ETC
心跳回忆精选集 ~ 藤崎诗织	SS、PS	1997. 3. 27	ETC
心跳回忆 ~ 对战宝石	SS、PS、街机、Windows95	1996. 6. 19(PS) 1996. 9. 27(SS) 1996. 12. 17 (Windows95)	PUZ
心跳回忆 ~ 对战 PUZZLE	SS、PS、街机	1997. 8. 7 (SS) 1997. 6. 19 (PS)	PUZ
心跳回忆宝石箱	Windows95、Mac	1996. 9. 27(Windows95) 1996. 12. 20(Mac)	ETC
心跳回忆便当箱	Windows95、Mac	1996. 12. 20(Windows95) 1997. 7. 17(Mac)	ETC
心跳回忆绘具箱	Windows95、Mac	1997. 3. 7(Windows) 1997. 9. 25(Mac)	ETC
心跳回忆惊喜箱	Windows95	1997. 8. 28	ETC
心跳回忆 ~ 表白你的心	街机、Windows95	1997. 5(街机) 1998. 3. 26(Windows95)	贴纸机
心跳回忆剧场系列 Vol. 1 ~ 虹色的青春	SS、PS	1997. 7. 10	AVG
心跳回忆剧场系列 Vol. 2 ~ 彩之爱歌	SS、PS	1998. 3. 26	AVG
心跳回忆剧场系列 Vol. 3 ~ 旅立之诗	SS、PS	1999. 4. 1	AVG
心跳回忆桌面收藏 Vol. 1 ~ 虹色的青春	Windows95	1998. 2. 26	ETC
心跳回忆桌面收藏 Vol. 2 ~ 彩之爱歌	Windows95	1998. 10	ETC
心跳的放课后 ~ 大家来猜谜吧	PS	1998. 7. 16	ETC
心跳回忆 2	PS	1999. 11. 25	恋爱育成
心跳回忆 2 对战方块	PS	2001. 3. 15	PUZ
心跳回忆 2 剧场系列 Vol. 1 ~ 暑假热舞	PS	2000. 8. 24	AVG
心跳回忆 2 剧场系列 Vol. 2 ~ 跃动的文化祭	PS	2001. 3. 15	AVG
心跳回忆 2 剧场系列 Vol. 3 ~ 回忆之钟再次响起	PS	2001. 8. 30	AVG
心跳回忆 Mail Box Vol. 1	Windows95	2001. 3. 1	ETC





四、电影版与动画版

1997 年 3 月 23 日，日本东映公司召开记者招待会，宣布预定于 8 月公映由富士电视、东映、KONAMI 三方联合制作的《心跳回忆》电影真人版。另外在会上东映还公布了另一个消息，那就是扮演全日本高中生的梦中情人——藤崎诗织的人选已经决定，这名在 1 万 3 千名应征者中脱颖而出的幸运儿，就是来自奈良的 15 岁的中学生吹石一惠。此外，在影片中出场的其他女孩还有矢田亚希子、山口纱弥加，以及日后大红大紫的夏本加奈子等人。

这个爆炸性的消息令众多心跳 Fans 兴奋异常，奔走相告，无数人都在翘首企盼影片上映的那一天，并幻想着影片究竟会是多么精彩。但理想与现实间的差距却仿似天堂与地狱般遥远，当他们真正从电影院看完首映式走出来的时候，心头竟是百感交集，实在不知道是该哭还是该笑。作为《心跳》忠实拥簇，Light 虽然实在不忍心以下面的话语来形容这部作品，但良心却逼得我只有握拳向天愤怒的吼道：“太烂了！实在是太烂了！！！”

这里先简要介绍一下影片的情节：不起眼高中生铃木明彦为了在高校生涯的最后一年中留下美好的回忆而不择手段的接近校内四大美女，并与她们一起在暑假中打工于一海滨小屋，最终建立深厚友情，全剧 OVER。

相信大家在影片上映前都会在自己心中想像虹野沙希、片桐彩子等人气角色在剧中究竟是何形象。放心吧，KONAMI 绝对不会玷污你心目中的偶像的，因为她们压根儿就没出现过。影片中所谓的“四大美女”都是原创角色，只有诗织小姐很可怜的受到了欺负，为了制造点儿噱头被迫出场。这位影片公映前一直都被认为是主角的女孩在片中的出场时间只有短短的五分钟，而且对于剧情的进展一点儿用处都没有，让人觉得 KONAMI 压根儿就是利用诗织小姐和《心跳》的人气在欺骗观众！另外，《心跳》的经典告白场所——传说之树倒是依然健在，但作用却令人啼笑皆非，



TOKIMEKI MEMORY



影片结尾，落寞的主角来到了传说之树旁，此时，从树后走出了……四个女孩！而主角也只不过是受到了她们的安慰而已，这就是所谓的 Happy End。

当年 Light 慕名购得此作，至今仍引为一大恨事。至于其他诸位也和 Light 相同命运的难友们，我只想真心奉劝各位一句：其实 VCD 碟片当茶杯垫效果蛮不错的咧。

相信 KONAMI 也觉得自己做得太过分了，深怕引起天怒人怨，于是又宣布将于 1999 年春推出两卷动画 OVA（OVA：即不在电视台和影院中放映，而是直接推出 LD 或录像带的动画），来弥补心跳迷们内心所受到的伤害。

在动画版中，《心跳》中的 13 名女孩及早乙女好雄全部登场，虽是以藤崎诗织为主角，但对其他人的描写一点儿也没有粗枝大叶一笔带过。与电影版截然相反，OVA 版的素质高的让人吃惊。编剧并没有将故事情节的曲折性作为卖点，而是将重点放在描写各位女孩的日常生活，以及在面对青涩感情时的那一份心灵的悸动与不安。游戏中藤崎诗织与迷之女馆林见晴那似断似连的关系也在片中做出了解释，这段故事处理得十分精彩，尤其在最后，馆林在电话中一边流着泪一边向诗织表白自己对那个人的心情及之后鼓励诗织鼓起勇气的那一段台词堪称完美。Light 在看到这一段时，真的有一点想掉泪的冲动，因为 Light 想起了当年玩土星版时遇到的一件事情。相信许多心跳迷都还记得，在游戏中最后一年 2 月 22 日，达到一定条件后，馆林会打电话约你去中央公园并在那里向你告白，但最后在传说之树下等着你的，却只会是另一个女孩。而当 Light 碰到这个特别事件后，在传说之树下遇到的不是别人，正是诗织！如今再看到动画时，就仿佛当年那一幕的重演，但带给我的，却是完全不同的感觉。此外，游戏中各位女孩的特别事件许多都会在片中提及或发生，如诗织的白色圣诞、纽绪的超级机器人等等，这使玩家们在看这部动画时又多了一份亲近感。当然，最令人难忘的，还是在结尾处那令众多人期待已久的……告白场面。

“对不起，叫你来这种地方。今天，我有一件事无论如何想告诉你。我……一直以来从未跟男孩子交往过，但是，我并非没兴趣啊。我也很想……试试和男孩子来往。我也曾经收到过多封情书，但是，我无论如何也不想和他们来往。因为，有你在我身边。以往……我一直当你只是青梅竹马的朋友，我想一定是害怕你知道我的真正心意，或许因为我有那种忧虑。但是，在毕业的现在，在我们或许会各奔东西的现在，我终于……发现我的真正心意。虽然我难为情……想逃避，但我不想……不想我们继续只是青梅竹马。我想你当我只是一个普通女孩……我想你的眼中只有我一个。我会……鼓出勇气说出来……”

“我爱你……比世上的任何人都爱你……”

相同的场景，相同的画面，相同的话语，又将我们带回到那份久违的感动中。总之，不管你是不是心跳爱好者，Light 都将向你强力推荐这部作品。相信我，没错的！

五、后记

“如果你爱他，请送他去私立光辉学院。因为那里是无数美女云集、不需学习只需约会的人间天堂；如果你恨他，请送他去私立光辉学院。因为那里是醋坛子遍布、就算得了重病也必须按时赴约、连自己都不知什么时候便伤了女孩子的心而引发炸弹爆炸的人间地狱……”

以上为 Light 高中时同朋友开玩笑时所说的一段话。那时在本人的大力鼓吹下，班里有将近一半的男生迷上了《心跳》，开始收集各种首办、锡包卡及精美周边。就连女孩子也在本人买回最新的游戏杂志后便一拥而上，目的只是为抢夺附送的《心跳》海报。现在想起来，Light 对于《心跳》系列在中国的走红，绝对是立下了汗马功劳的！（大言不惭毫不脸红的说）

从一开始只是被人设迷住而在购买土星机的同时将其作为首批购得的五大游戏之一，到真正被《心跳》的惊人魅力所俘虏继而搜集一切和她有关的物品，Light 走过了一段快乐的道路。KONAMI 创造的《心跳》神话已延续了七年，现在看来还将继续书写下去。毫不夸张的说，我们见证了一个时代的到来，而作为心跳迷，Light 更是永远也不愿看到这个时代的终结。最后，我最诚挚的向 KONAMI 致以深深的谢意，感谢它为我们所带来的如此多的欢乐。

最后的最后，完全是 Light 的私人感情渲泄：“我爱虹野沙希小姐 Forever——！！！！！”

~The End~

不管怎么说，laser 还是比较喜欢心跳系列的，虽然只是玩了很少的几部作品。本文的作者虽然在网上和 laser 是很好的朋友，但是还是要声名一点：本文所有观点属作者个人意见，与编辑部无关。（请对文章持反对态度的朋友们挥起大棒，去追杀 Lightlucifer 吧！）



纵横几海

新春特别访谈 新川洋司

新川洋司
Shinkawa Qouji

1971 年 12 月 25 日出生，1994 年进入 KONAMI。在入社考试时制作的模型，是极少数能够获得 S 评价的作品之一。深受同社的小岛秀夫监督的信赖。在《宇宙警察》中崭露头脚，从此一发不可收拾。在《Z. O. E》及《MGS》系列中均担任了人物设计与造型设计的任务，简单绫乱的笔触勾画出华丽凝重的色彩，一直是他最为擅长的。





事实上，不仅是在设计上，
在游戏制作上二人也动手参与！

——你们两个人有很长时间不曾见面了吧？

新川　是有很长时间没有见面了呀。

金子　上次见面还是和小岛监督一起在铁板烧店里大吃那次的时候吧？

——真是出乎意料的平民感觉呀(笑)

新川　记得那时监督向我们招呼了一声"走，一块去吗？"，于是咱们俩就跟着他一起跑过去了。

——那是什么时候的事？

金子　真的是很早以前的事了。那时大家刚说完"下次再见面吧"，新川先生就像逃跑一般飞快地从我们面前消失了。

新川　不会吧，真的是那样吗？(笑)

金子　说起来，是因为实际上我们两个真的是很忙，一直都没有什么机会再见面。上次好不容易能凑在一起，所以我自然也就特别留意新川先生你了(笑)。

——从 2 人的立场来说，在工作的内容上比较接近，可以说都是处在"角色设计师"的位置上吧？

新川　金子先生的近况如何呀？

金子　我目前的工作是涉及到了故事剧本部分。这处的情节如何如何安排啦，怎样加入新的创意啦？拿《魔剑 X》来说，就是用剑斩杀敌人后再附着其身的一些设计。

新川　即是说，角色的设定也需要从游戏的内容方面着手。

金子　是这样的。只有具备那种感觉之后，才能再与现场的工作人员进行这样那样的互相交流讨论……啊，说起来，从那些现场工作人员的角度上来看，大概会这样想："真是个多嘴多舌的家伙，还是快点儿从我们面前消失吧！"(笑)新川先生没有试着尝试一下其他类型的工作吗？比方说，承担《MGS2》的开场 movie 之类的？

新川　由于最近很忙，很多细致的地方都没能够照顾到，所以这次没能腾出手来参与开场 movie。上次的开场 movie 倒是参与制作了，而这次的就几乎都拜托给别人了，自己只是处理了全部的光度调节……

金子　光度调节？

新川　一边用 PS2 再生，一边同时将已构置好的画面当场调配色彩。

金子　《MGS》系列确实够狡猾的，还能够那样随意地一边反复观看一边调配颜色(笑)。那种独特的色彩感确实不错啊。

新川　在程序系统上能够以真实时间制检测雾化值。从而使得雾化浓度、色彩感觉、环境光的临场感和强光得以分别一项一项地加以设置。

金子　照这样说，程序设计员先生是相当优秀啊。好厉害。

新川　即使在同样的场景下，随着剪辑部分的不同，雾化值也随之改变，从而能够使得各个造型显示出最完美的状态。

金子　所说的这部分当然是由新川先生负责了。这回的开场确实不错啊，标题设计得也相当出色……

新川　那个的设计是由凯尔・库帕(注 1)承担的。

金子　真的吗？是怎么回事呢？

新川　监督看了影片后说"就是这个人了"，然后马上就坐上飞机飞到美国去了，乒乓地一下简直是刻不容缓。

金子　哦？

新川　之后便马上 OK 了，从而给我们完成了这回的设计。

金子　太厉害了……

新川 这倒也是。

金子 新川先生还是在一心忙于工作呀，真是事业型的人啊……虽然我也是在从事这种工作，但比起新川先生来就……这方面改是改不了了。我现在还停留在沉醉于欣赏建模和设定之间的差异的阶段上呢(笑)。在这方面好像完全都不相似嘛。尽管常常被人说咱们俩在长相上很接近(笑)。

新川 手表也是相同的(将手表放在一起比较)。现在指甲上还有白色的痕迹，这是因为我正在做模型……

金子 莫非，在建模的基础上还要制作模型吗?

新川 虽然用画绘制出来是比较适当的方法，但在制作整理过程中还是很费劲。如作成模型，那就会成为最终的定稿了。所做的主要以机械模型为主。

金子 用油灰、粘土之类的吗? 使用胶合板吗?

新川 金子先生对这方面很了解呀。如果对模型感兴趣就尝试着做一做吧。在涂色的时候，可要小心别涂错地方。

金子 现在做的这个是机器人?

新川 是雷电的模型。在"MGS2"初回限定版的盒子里附带的那个模型的原型是由[ヘビーゲイジ]为我们制作的，因为想在"趣味·日本"上展示，所以又制作了这个。

金子 这个也要生产吗?

新川 虽然并不作为产品，但要放在模型志之类的杂志上作宣传用。

金子 这个也是从[ヘビーゲイジ]那边来的吗?

新川 在我们的 CP 事业部里有处理商品关系的工作职责。据那边传过来的话说"能不能帮我们把颜色涂好?"唉呀，做模型真的是很难的事。

金子 看着这玩意儿我可眼红了，制作技术真是高超啊! 这东西有制作说明书吗?

新川 已经和[ヘビーゲイジ]的人谈了几次，而且对于使用高技术的地方，我这边也早就有所了解，所以制作说明书这方面应该还是没问题的。金子先生也在原画展上出了版画，现在版画出版了吗?

金子 出版了。按照东西类别的不同被分成了石板画和丝娟网画。在此前一直只能以数字媒体的形式发表作品，现在终于能够拿到实物了真是太好了! 因为如果是通过数字媒体的话没有电就看不了了。

新川 毕竟还是用大幅的纸张感觉好。

金子 实际上，我自己也并不是十分在意那些画。但是，作成版画后将之放入画廊，价格还是很高的。不知道是谁的画在那里卖 50 万，与之相比，我的画就只卖 25 万，好像是很便宜啊(笑)。

新川 请给我一张。

金子 真的要? 可能的话就给你(笑)。不过，真的有人来买我的画。突然间过来说，"所有的画我全都要了"。一下子就卖了这么多，可把我给乐坏了。

新川 敝公司里也有金子先生的 FANS，还委托我向你要签名呢……

金子 唉、真的吗? 不过，在作画方面还是饶了我吧(笑)。我必须还得在安静的场合静下心来才能作画。我也很羡慕在贵公司工作的那些工作人员呀，他们能够品味到新川先生那种飒爽的作画"味道"。

新川 哪里那里，是马马虎虎(笑)。

金子 那种"马马虎虎"风格我可是想做也不可能做到。虽说是马虎，但如果没有精确的计算还是不可能达到的。所以说这并不是真正的马虎。这种成熟的感觉我现在还没有。由于不能出现任何意外情况，所以一旦发现有什么不满意的地方就只能再全部从头开始修改重做。

在很多方面相似的二个角色设计师会成为新的搭档吗!?

新川 金子先生是在公司里中规中矩工作的那种类型吗?

金子 当然不是那样了，首先早晨起床就起不来。即使是去了公司，也不能按照别人要求的那样画。所以，就趁夜里没人的时候偷偷摸摸地画。

新川 我也是那样。在偷偷行动时头重重地磕到桌子角上。

金子 唉~~!!! 真的吗? 那可太恐怖了(笑)。

新川 (笑)。和金子先生的类型很相似啊，这种反叛意识，真的是。

金子 反叛意识? 因此，我们如果配合起来一定能完成有趣的事情。顺便问一下，新川先生最近有没有想做的事情?

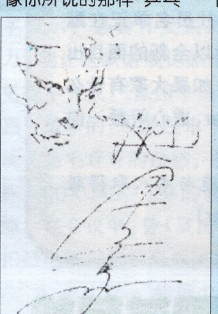
新川 想制作汽车。作整个一部车的设计。金子先生呢?

金子 想要作服装，从上到下。首先是 T 恤衫、戒指、钱包等价格适中的，想尽可能地把它们交到用户手中。

——那么，下回咱们再见面吧? 能在最后谈谈感想吗?

新川 还想再见面聊聊，请一定来敝公司玩。

金子 跟着你去公司，新川先生再把头磕到桌子角上，磕得头破血流那我可怎么办? 真想去找找其他的那些设计师，看看他们近况怎么样。下次，咱们俩再一起杀到谁家去聚会聚会。不然就去野村哲也那里吧，也是像你所说的那样"乒乓"一下(笑)。





◀这次特别会谈的纪念，两位大师亲笔签名，将会出现在即将出版的"MGS2"画集中。







金子一马&新川洋司特别访谈 用语解说

注 1:Kyle Cooper，曾经担任过 80 部以上的电影的标题设计。比较有名的作品有《七宗罪》、《不可能完成的任务》、《再生侠》等。

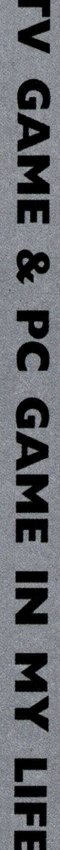
注 2: 毛利元贞是日本相当著名的军事评论家，曾经担任过法国的外国人部队及佣兵训练学校的教官、美国 SWAT 训练指导等职务，著有相当多的理论书籍。MGS 制作小组聘请他为游戏的军事顾问。

注 3: 从创始者上泉伊势守信纲开始的，经柳生宗严之手发扬光大的流派，在漫画《浪客行》中多次被提及。

注 4: 美国陆军的主力战车，主炮为 120mm 口径，以相当高的命中精确率著称于世，在"MGS"中曾经登场。

注 5: 灵能力者，因为据称拥有灵视的能力，在日本相当出名。曾经在多次电视节目中登场，有很多有关灵能的书籍出版。

注 6: 在《机动战士高达》的世界中出现，是由自护公国的米诺夫斯基博士发现的，它能够产生反重力，并且，米诺夫斯基粒子还能够中断无线电信号，使雷达及通讯设备失灵。在《机动战士高达》的世界中，米诺夫斯基粒子通常用来制造大型战舰以及战场隐身。



春节快乐！

由于要在春节放假之前抢出进度，这是laser自来编辑部做的最累的一期杂志，但是一想到还有几天便可以回家过年，再辛苦也得咬牙挺过去。如果能让读者们看着最新一期的"电电"度过年假，laser真的是再幸福不过了。在此先祝大家春节快乐吧。

这期邮通社中的社区医院与社员名单正在酝酿整改，所以暂停一期。下一期会以全新的面目出现在大家面前，请大家留意关注。如果大家有什么要求和希望，也不妨写信告诉laser，虚心听教一向是自己的最大美德哦，呵呵……

（原自由玩家社区的高级社员请速与本人取得联系，商量整改大事。——社长laser）



laser日记之二：票茫危机

临近春节，除了要加班加点在放假之前要把最新的一期期刊赶出来之外，编辑部里面最操心的事就是回家的头等大事——车票怎么办。

去年来的时候因为刚到，还感觉不出来怎么样。一年之后，便能确确实实地感受到危机了。编辑部里面出现频率最高的词除了"排版"、"出片"之外，剩下的就是"票"了。

老龙和新编辑SHINING都好说，因为家就在北京；laser自己呢也很好办，今年过年要去秦皇岛，不到四个小时的火车，就算买不到火车票坐汽车也是一样的。苦的就是CLOUD和星辰两个人了，一个要回大江以南，一个得去极寒的大草原，天天在新闻上看着车站人满为患，手上拿不到车票心里面就没有底，两个人急得像热锅上的蚂蚁一样。

幸好公司附近有一家比较大的订票点，看规模应该在那里能买到票，于是laser决定陪两个人去碰碰运气。

2月4日，农历十二月二十三

呵呵，排队买票的人还真的不是很多，只不过从售票点一直排到大门口以外的站牌而已。从售票点到大门口以外的站牌之间的距离也不是很长，只不过才有不到500米而已。看到这个阵势，laser三人倒吸一口冷气，互相望了望其他两个足足一分钟。laser早起还没有刷牙呢，这排队的三四个小时是绝对不会奉陪的，于是先拍拍星辰的肩膀："今年过年你可以和我回秦皇岛，那里的空气景色还是不错的。"然后拍拍CLOUD的肩膀："至于你，去DRAGON家吧，你们两个可以在除夕之夜双打三国无双。"说完紧紧衣扣就准备开溜。

漫长的三个小时之后，被打得鼻青脸肿的laser和两个若无其事的凶手终于挨到了窗前，售票的小姐倒是相貌不俗，倒没亏得laser这三个小时和一顿暴打。"您要定9号之后的火车票，请您在明天之后再来，我们这里只接受四天之后的预售。"声音也和出谷黄鹂一样动听，动听得让旁边的两个家伙脸色由红变白由白变绿。

"怎么样？那就买7号或者8号的票吧？"反正和laser没有关系的。

"你也不是不知道，咱们8号发薪的！"两个家伙异口同声。

我可以替你们领啊，然后给你们邮去。不相信别人，你们还不相信我么？"

"你说的不是废话么？"

五分钟后，三个人在黄鹂小姐的白眼和后面众人如潮般的怒骂声中狼狈地逃窜而去，看来只有明天再来想办法了。

2月5日，农历十二月二十四

今天是laser最为倒楣的一天，不但一大早就被两个家伙拉来做无用功，排队时GBA忘了换电池还没有存档，近两个小时的努力全部白费，最为关键的是——昨天那个漂亮MM居然换成了一个横眉竖眼的欧巴桑！真是……

终于排到了，laser将脸平平地铺在玻璃窗上，用近乎于谄媚的语气说："请问，有9号到……"

"9号的票明天再来！"欧巴桑一句话就把三个傻笑的家伙打成冰块。

"昨天明明说今天就可以……"CLOUD怯生生插了一句。

"昨天是昨天，今天是今天！不要耽误功夫，下一个！"欧巴桑丝毫不为所动，快刀斩乱麻的功夫绝对一流。

"你这个同志怎么可以这样，有话可以好好说么……"星辰感到愤愤不平了。

"我怎么样了我怎么样了？我有话好好说，我为什么要好好说？再说了，我好好说跟你们犯得上么？……#%^#%^#@%$"

三个人在泼水般的连续五分钟不重样的训斥当中匆匆败下阵来，丝毫没有一点还"嘴"之力。在领悟了什么才叫嘴皮子的真功夫并得出"唯小人与买票之欧巴桑难养也"的千古不变真理之后，三个人知道只好还得寄希望于明天了。

2月6日，农历十二月二十五

"这才叫'恶人自有恶人磨'"laser笑嘻嘻地对旁边同样幸灾乐祸的CLOUD及星辰说。

连续第三天的三小时等待已经让三个人习惯了。反正laser的GBA刚刚换了电池，星辰的MD也才录了几张新的CD，CLOUD的《天龙八部》只看了一半。似乎一晃就到了排头，前面就剩一个人高马大像黑社会老大一般威猛的哥哥。那个欧巴桑正触了哥哥的霉头，被哥哥好一顿训斥不敢还嘴。

"哼哼！"老大哥哥拿了票还气鼓鼓的，转身离去。

laser急忙调整好自己的情绪，还没等说话，就被欧巴桑脸上的两行浊泪吓了一跳。

"我为的什么啊？我招谁惹谁了我？"欧巴桑自怨自哀了两句，忽然间使劲拍了下桌子，震得纸片乱飞。"我不干了！"刚说完这句，便潇洒地开后门，转身离去。身后的众人见此情形骂了几句便做鸟兽散，只剩下中了石化魔法的三个可怜的有家不能回的家伙。

不对不对！laser明明是可以回家的！可是为什么还要遭此磨难？天啊……

（后记：截至7号，星辰已经从同学手中抢得火车票一张，CLOUD仍然继续与三个小时斗争中，至于每天看到的是漂亮MM还是欧巴桑，那就不得而知了……）

金子一马 两位人物设计大师面对面

想要引发出各个工作人员的志愿热情(金子)

新川　即使是由多边形构成的《魔剑 X》也能用金子先生的绘画设计出来，我觉得这也很了不起啊。

金子　哪里哪里，就只到那种程度，我可不敢拿出去炫耀什么。动作也就是这样的感觉……说起这个来，与其自己摆姿势体会，还不如让工作人员给我摆出很漂亮的动作，再加以采用。如果动作很帅就说 OK，这样一来也能充分调动各个工作人员的志愿热情。而我自己这边也颇有做管理职务的感觉。

新川　我可做不了管理工作，也就只能把自己的工作管理好了。

金子　不、不、其实我不也是做不了管理工作吗？早晨虽然想着该起床了却总也起不来。本来事先想好了要在 9 点起床，等到睁开眼打开电视一看，就已经到了"电视电话购物"的节目时间了(笑)。不管怎么说，在这一点上倒象是直接参与到了游戏中盘的内容设计，在结构上颇有相似的感觉。

新川　毕竟说来这些角色们还得由始至终照顾他们啊。

金子　如此这样，终于还是取得了成果，那就是在全篇内容上有和谐统一的感觉。《MGS2》刚出来的时候真的是让我大吃了一惊。竟能达到如此效果！看看吧，在游戏氛围上特殊的异质感，高级感，特别是没有任何偷工减料之嫌。竟然一点儿都没有偷工减料！说起来总觉得很奇怪啊(笑)。这真的是太伟大了。而且这回的角色设计又能有所提升，难道不是这样吗？

新川　那时候的工作人员也都生不如死了。

金子　处在那种状态下的工作人员不是都很伟大吗？真想看看他们说"请让我死去吧"的情景(笑)。

新川　不至于那样啊。不过，确是有哭泣的。

金子　有哭泣的事发生吗？"你的脸色怎么变得那样可怕？"看那，好恐怖！呜～～

新川　人的忍耐力确实是很可怕的哦。(笑)

金子　在自己一个人的时候，有没有这样尝试过？一边想着"我，可是很可怕的啊"，一边慢慢地将匕首握在手中(笑)。新川先生的家里也摆放着一些军用物品吗？从印象上感觉贵公司的桌子上象是武器库一样，SNAKE 穿的护身衣什么的摆放得满满的……

新川　不会连我那里也摆上的(笑)。虽说确实是很喜欢，但也不会连家里都堆放进去的，从客观上说是不可能的嘛。

金子　如果是喜好枪支的 FANS，射击方式也会与众不同的！不是有这种说法吗？毕竟，还是忍不住要一直拿着它做研究，不是吗？

新川　我在最初开始制作《MGS》时，对于枪支的怎样拔取、怎样携带、怎样射击都是一点儿也不清楚，但经过学习以后，便开始喜欢上这些了。

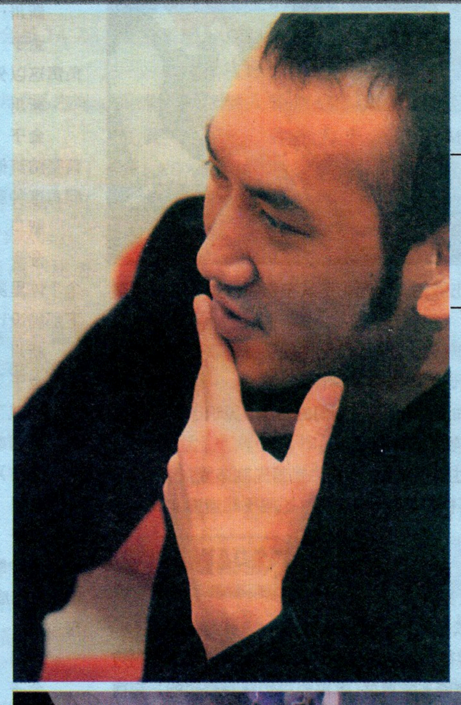
金子　学习对于小岛先生来说也是勉为其难吧？

新川　不能说是勉为其难的啦(笑)。基本上说来，作为男人，难免本身就对动作、枪支之类的很感兴趣。然后我们又去拜访了军事顾问毛利先生（注 2），学习了各种枪支的射击方法。那时还去了靶场实地演习，尽管已经学习过了射击方法，但在进行实弹射击时，还总是遭到大声呵斥"你又错了！！"真让我生了一肚子的气。(笑)

开始制作时对于枪的使用方法一无所知(新川)

金子　毛利先生所教导的射击方法只是从正面的射击吧？是那种很标准很稳固的射击方法吧？

新川　只是从正面。从正面的话，说是能够在左右调整上



金子一马

Kaneko Kazuma

动画设计师，1986 年进入 ATLUS。随后在动画版《女神转生》片头中描绘出的奇幻色彩让世人震惊。从《真・女神转生》之后，几乎成为了日本业界描绘恶魔的头号人物，他笔下的千奇百怪、形象各异的恶魔，使人过目不忘，被人称作"恶魔绘师"。去年在东京名古屋举办自己的原画展，深受好评。现在正在忙于 PS2 版《女神转生》的工作。










比较合理。而如果是倾斜射击的话，则无论是从左右哪一边都不能调整好，所以是不行的。

金子　啊，是和柳生新影流（注3）一样，无论处于哪种状态下都能迅速行动吗？那种状态，在实际训练中尝试了吗？

新川　让我们看了SWAT的训练。跟在他们的后头，见识了压制射击的情景……真是非常有趣，对学习很有帮助。

金子　不错不错，连那些也做了尝试，感觉上是首先制造紧张空气。

新川　毕竟不学习还是不行呀。即使是撒谎，如果不知道事实真相也骗不了人。

金子　首先，要体验真实……没有真的去体验杀人吧（笑）

新川　不不不，绝对没有（笑）

——金子先生在做游戏软件时出去取材吗？

金子　在选取题材上确实存在着相当困难。不是有特殊记号的排列方法吗？密教系的。我对于那方面非常喜好，本来自己也是有资料的。有可能的话还是想去见识一下真的东西，但实物却是很难见到的。顺便说一下，对于灵的体验我可是完全没有的。大概是因为没有被金钱所束缚过吧。但是，在还是小孩子的时候是很害怕的，大概是由于想象力吧。说起来，新川先生在训练时不是也坐过战车吗？

新川　我倒是"上"过M1（注4）。再以上的程度就没有尝试过了。

金子　听说新川先生曾坐过驾驶舱。

新川　只是看过表面而已。据说是由于M1的机密很多，里面不让看，大概也就是在剥落涂装时能逮住它。在参观实战训练的时候，M1中弹后装甲会剥落，如果不趁这时凑过去看就没有机会了。

金子　那见鬼的中士是不是冲你们大嚷"你们不许看！"了？

新川　没有没有（笑）。

金子　我在很早以前曾去过市谷的驻屯地，在地下的战争时期遗留的防空壕里有着广阔的基地。在那里给我领路的自卫官对我说，"这以前，宜保爱子（注5）也曾来过，她一直在说好怀念好感动之类的话，我突然来了一句'您竟然能感知出那个年代的事情呀？'（日文中感动与感知同音）"刚说完大家就一同爆笑了起来。那个自卫官，我还想再去看看他（笑）。

新川　真是乱七八糟（笑）。你那次是去做什么取材？

金子　因为在《真·女神转生》中有自卫队登场，所以怀着体验现实的心情想亲身去见识一下。

新川　毕竟还是不一样啊。亲身见到了就是体验。

金子　空气感什么的……体验过后感觉确实是不一样，不过当时的游戏机却还没有能力把这些表现出来（苦笑）。

新川　啊，在那个时代。我们这些人还只知道玩呢。

金子　在容量是1M的时候，总是觉得卡带有份量沉重的感觉。虽然现在即使是GBA也具有相当的容量了，但在PCE刚出CD-ROM的时候，由于容量巨大，我还觉得很恐怖呢。

新川　确实是这样啊（挠头）。

将工作人员看作是自己的孩子（金子）

——金子先生曾经使工作人员哭泣过吗？

金子　我可是极为温柔的啦。能够悉心听取他们发牢骚（笑）。因为听他们讲述那些事，结果连自己的工作也耽误了。程序啦，设计啦，有大量的工作人员，听着他们向我倾诉各种各样的烦恼，真是觉得他们象自己的孩子一样。当然他们自己或许不会这么想（笑）。就是这样，于是便得到了相当多的追随者。

新川　有助手之类的人吗？

金子　有倒是有，说到底"绘"的部分是交给了跟随的工作人员，我来负责这以外的CG制作以及画报部分。

新川　作为百万级系列软件的制作，当然决不可能由1人来完成。

金子　巨大怪物和主要角色由自己来制作，而那些所谓的辅助角色也有交给其他工作人员制作的情况。这样的话，在印象感觉上会有所不同，但有这种混杂的感觉其实也不错。

新川　因为在数量感上相当充实。

金子　正因为这样，我非常羡慕那些动作游戏和格斗游戏。在同样一个个体里凝缩了各种各样的成分，能够绘出各种倾向的画。我很想尝试一下那种设计。

新川　但是，《魔剑X》不就是属于动作的吗？与RPG不是不一样吗？

金子　提起那个嘛，感觉上确是能够实现刚才所说的设计，在攻击方法上也做了思考。这个角色的腕部变形……之类的。我刚一说出"还是把这个胳膊拿下来较好"，就立时惹得模特大怒"想拿下我的胳膊，太可恶了！"（笑）唉呀，真的是太有趣了。

新川　RPG角色和动作角色在设计上完全不同吧？

金子　在基本部分上一样的。但是，不这样说也不行，因为在表情上不能是这种感觉。最近做的事情太多都忙不过来了（苦笑）。虽然觉得如果能够1人完成下来的话是很快乐的，但工作量实在是庞大，就是想做也做不来……

新川　是啊。我现在也开始1个人忙不过来了……

金子　那样的话，就不得不把同样的东西传授给新手，特别是思想、灵魂什么的。

新川　是那样啊。但是，这还是相当困难的，怎么也传授不下去……

金子　结果，最后还是完全靠自己完成工作？

新川　是这样的（苦笑）。

金子　真是严格的父亲啊（笑）。但是，作为一个整体的组织来说不那样做也还是不行啊。反过来说，如果都去独立做工作，时间倒是有富余了，可是在运营管理上就一团糟了。因此，就照这样，大家能够聚在一起完成各种各样的工作，我感觉还是相当不错的。

新川　说到这，我想起来好像是在哪里见过金子先生说的话"想画机器人"，有过这回事吗？

金子　有的！在看过"ZOE"之类的动画片后，真是让人觉得懊恼。但是，却始终没有画机器人的机会。

新川　那么，如果有这种工作，你会接受吗？

金子　唉？那个嘛……如果有机会还是要试一试的（笑）。不过，机器人的世界观设立毕竟还是极为重要的。"高达"的话是有米诺夫斯基粒子（注6）。高达的强大还是有理由的。《マジンガーZ（铁甲万能侠）》的话是有超合金Z。有了这些设定再加上危机感才使人体会到乐趣。

作为动作游戏的动作设计要很好地添加进去（新川）

新川　在故事情节的设定上确实也是那样的，不是有被称之为"游戏设计上的危机感"的东西吗？然而对于游戏来说，如果在其中有动作的成分，就有必要做与之相应的动作方面的设计。倘若能把此种设计很好地添加到游戏中去，我认为这确实是值得称道的……金子先生经手制作的RPG较多，毕竟还是较注重剧情方面吧？

金子　对于任意一个动作，我都想考虑清楚它为什么那样运动。总是这么牵强地考虑，从自己这边看过去一定要感觉动作很完美才行。《ZOE》在感觉上是很完美的。由于与自己所考虑的机器人在外观设计上样子极为相似，就因此懊恼地在想"被别人抢占了！"。

新川　那些家伙的腿也太短了。是因为长腿的话动作就不那么帅了吧。就这样，缩得越来越短、越来越短……能多短就尽可能地设计多短。

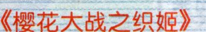
金子　不过从游戏制作这方面看，腿还是短些比较好吧？

社区板报



大家已经放寒假了吧，也应该有很多的时间来看我们的杂志，画自己喜欢的画吧。这一点从骤然增多的来稿中就能够看的出来。在这里，laser 祝大家寒假愉快，心想事成。要记得多来投稿哦。

——已经没有寒假的 laser



《樱花大战之织姬》 大连·小新

刚看的时候还真没认出来……

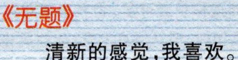






《GUITIGERA X》 上海·卢强

关于这个作品的来稿真的是很少见的。



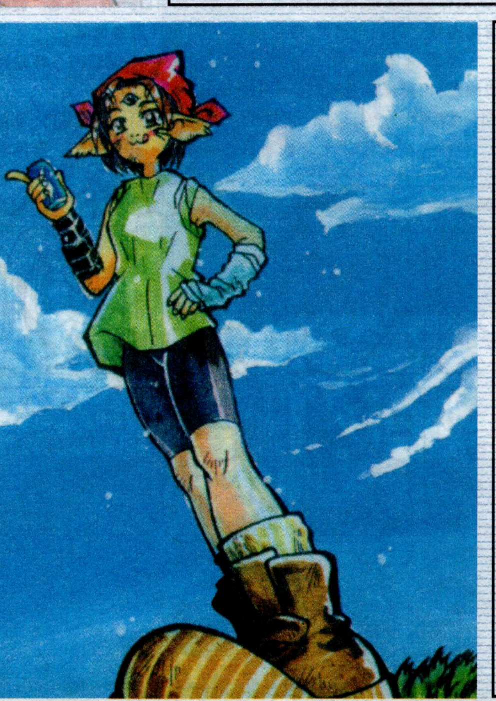
《无题》 抚顺·阿飞

清新的感觉，我喜欢。



《剑心一族》 广州·LiLi

漫画里面最喜欢的就是《浪客剑心》了，这幅作品也很喜欢，主要是人物刻画的很可爱。



《无题》 西安·小园

很有魄力的作品，透视的角度很独特，看的出是专业水准。

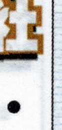
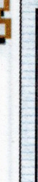

















社区SHOW

自从上一期星辰同志在我社首要位置发表有关其性别的重要声名之后，广大读者对此问题的议论并没有如星辰同志所料一般消失，而是星星之火，一发不可收拾。为满足广大读者的需求，本次的社区SHOW特意开辟出一块地方，名为“星辰情话”，所录众语均为读者来信中对星辰同志之殷殷私言，动情者有之，愤嫉者有之，SHOW出来与大家共赏。

——暗自偷笑的laser

玩友留言SHOW

			laser闲扯
游戏玩不尽，女友骂不停	湖北省潜江市	黄　琨	游戏我所欲也，女友亦我所欲也……
革命尚未成功，菜鸟还需努力	贵州省安顺市	张　锴	想当初laser也是一只菜鸟啊
要游戏还是要GF，当然是……GF	广西省平南县	梁佐宇	没出息的家伙，叛变革命的家伙
DC曾可贵，X-BOX价更高，只为MONEY故，二者皆得抛	浙江省温州市	张维迁	555555，我想要PS2……
游戏恒永远，对战永流传	上海市	胡　伟	好棒的广告词啊
在厅里玩FF，真希望父母就在背后	四川省	罗文涛	记得小时候有一次就是这样，回去之后挨揍了。
游戏是我的奴隶，谁也不能阻止我打暴它！	广东省顺德市	何恩曙	这……这有点过了吧……
游戏就像潘多拉的盒子，一打开它就全完了！	上海市	方　巍	这个比喻倒是蛮恰当的。
ONE GAME, ONE DREAM	广东省饶平县	洪启聪	ONE DREAM, ONE GAME
在游戏中游戏，才是真正游戏	广东省顺德市	张伟华	经典理论

听说你长得好帅，愿不愿意加入我的BL集中营呢？　——大连　李洋

你是我生命中的一半，我愿化作明月永远照耀你。　——北京　徐陈

我想你“大概”应该是男生吧，为什么别人总是用你的身体开玩笑？——承德市　崔扬

可爱的星辰，我虽不知道你是否可爱，但我很想对你说藏了很久的一句：你很幽默，虽然不知道性格如何，但从风格上看，你的风格很搞笑，我也是个非常幽默的人。SO，对你说了这句，希望你能看见，希望你能明白。——广东省　健健

请你不要再买游戏之类的东西啦，应省钱买补品，要注意身体哦。

——湛江市　林励坤

同是天涯机战迷，相逢何必曾相识。——北京市　佟雁翔

迫切希望得到一张偶像你的艳照，以及各种联系方法加生辰八字！——无锡市　张麟

你喜欢这个信封吗(粉红色的)？下次写信给你哦。——广州市　李伟君

你不要太自恋，如果没有女朋友或女朋友不好，我给你介绍我同学或我妹(姐姐今年嫁人了)。请不要经常石化、昏晕，这些对青少年的身心健康不好，还有少抽烟、少喝酒、少打架、少骂人、少吐痰、少玩游戏……　——浙江省　郑嘉

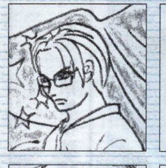
我看了你做的DC的新作特辑，知道你的恶趣味和动漫部的JEDI的恶趣味有得一比，一个游戏，一个动漫，将你们的恶趣味发扬光大。　——广州市　梁艺东

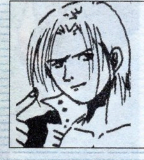
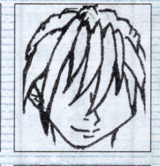
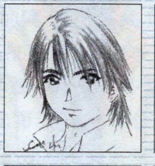
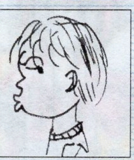
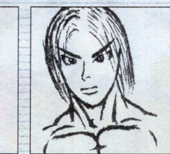
我挺喜欢你的，因为你设计的栏目很吸引人！(特别是其中穿插的图片)，我希望你以后把优点发扬光大，不要写过多与游戏无关的话，要多学习一下laser，取长补短么。　——青岛　单鹏文

你好酷啊！虽然i am a boy，但我仍然迷恋你！　——西安市　李崎

排除万难，做好天下机战，否则吃我一记加“魂”的“龙王破山斩·逆麟斩”！　——新疆　于曦

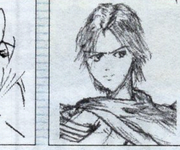
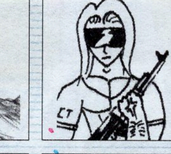
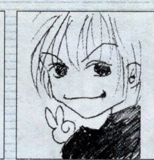
玩友个人头像SHOW



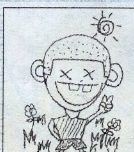


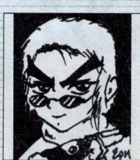










社区杂谈

COMMUNITY CENTER



同人小说馆终于建好了，第一次在里面演出的是 NT 骑士之一——暗星，他的实力可是和以前的 SQUALL－LH 不相上下哦。名作大家谈这一次谈的是 SCE 的新作《ICO》，laser 玩的是中文版，虽然由于时间紧、任务重没多玩，但是也感觉是一部经典，推荐大家买来试试。——变成熊猫的 laser

游戏·生活·我 GAME，LIFE &ME

否定自我

很奇怪，我竟会喜欢上电玩？这其实算不上什么特别的喜好，但与众不同的是旁人因为对游戏感兴趣，才慢慢接触以至于仔细研究，而我却因种种原因不得不去接触研究游戏，后来才慢慢开始感兴趣。整个倒过来了。

这也许很好笑：难不成有谁逼你玩游戏？当然不是，而我喜欢上电玩确实是被逼出来的。

我刚进初中时，与一个 MM 同桌，虽然长相并不出众，但却才华横溢。于是我不久便打她的主意。眼见进展挺顺利，半路却杀出个程咬金——那个杀千刀的家伙。双方激烈争抢的结果，我轻描淡写地输了，也难怪，人家 MM 是个游戏迷，那杀千刀的家伙更是个游戏痴，两个人聊起来自然会“痴迷”对方，而我这种把“街霸”叫“摩根”的家伙自然只有靠边的份了。

但我十分愤慨，不能忍受这种竞争上的败北，为夺回尊严与召唤兽（GF），我下狠心要变身为一个 GAME 通。于是我找到了人称“电玩辞典”的浩——让他给我“充电”，塑造一个电玩的我……

“你考虑清楚了吗？最后一次问你。电玩路可是不归路，一旦踏上就再也不能回头了。”

“收到。不用再问了，我已经考虑得很成熟了。”

“既然这样，好吧。那么从今以后，你将不再是原来的你，你属于电玩，你必须承受电玩给你的学习，生活带来的压力与痛苦。在与过去决别之前，你还有什么话要说吗？”

“让我想想，唔——，好，
看今天步入地狱般的泥潭，
算是好男儿不怕死了？——
为一个人的荒唐，
为一份情的奖赏，
闯进了魔鬼的圈子，
供献了身体，在石榴裙下永生。”
……

接下来的课程，苦涩只有自己知道。

第一周，我背下所有游戏机种和游戏类别的中英文名。

第二周，我背下所有游戏大作及其公司的的名称。

第三周，我背下了所有游戏相关系统名称及游戏发展史。

第四周，我背了——

背到最后，我差点病倒了。

理论课程后，是实践观摩。但还没实践多久，整个计划就取消了。因为，我没赶上末班车——“痴迷”二人关系已明朗化了。

我崩溃了。我为了一个并不美丽的姑娘深陷游戏泥潭，却得不到任何回报。因为那是我自愿的。

我放弃了。我认真总结了这次事件的经验教训后，“挥一挥衣袖，不带走一片彩，”准备重新做我自己。但我错一，我发现自己已对游戏产生了令人不解的兴趣，犹其以 RPG 为甚，它仿佛已成了我身体的一部分。我所知道的与游戏相关的知识使我不由自主地想去深解电玩这片神秘的领域。我真的喜欢上它了，但自己却不承认，因为它曾带给我许多痛苦的回忆。甚至认为那是充电留下的后遗症。

越陷越深导致自己否定自己。如果现在你问我，若命运要我在女友与游戏之间抉择的话，下辈子的我或许会选择女友，而这辈子——

我 200% 的选择 GAME。

四川省自贡市·杜鑫



同人小说馆 NOVEL HOUSE

绝望

——《生化危机》同人

黑沉沉的云不断从四面八方聚集而来，逐渐占据了整个天空——那个被称作"浣熊"的小镇的天空。

暗空下，我们步履蹒跚地走着，走向正前方全副武装的他们。他们，在浑身颤抖的等待着我们。

密密麻麻的警车，尖利刺耳的铃声，呼啸长空的直升机，从天而降的雇佣兵。我清楚的看见，他们大汗淋漓充满恐惧的样子；我清楚的听到，子弹上膛所引起的金属碰撞声。可是，我也仅仅只能看到听到而已……

第一滴雨珠滴落于地，水花轻轻溅起。

"FIRE！！！"

怒吼的奔雷撕裂长夜，震撼着这个污秽的世界；闪电将阴云密布的天空划出道道伤痕，如同在空中飞舞的狂龙。震耳欲聋的爆炸声与撕心裂肺的惨叫声不时撕裂我的耳膜刺入我的心中。我渴望他们赢，我渴望就此长眠不醒，但我却绝望地发现自己不得不继续这悲惨的宿命。我悲哀地凝视着那个蜷缩在墙角不断颤抖和呻吟的警察，牙齿完全背离了自己的意志，向着他的喉咙咬了上去……

暴雨愤怒的冲击着大地。

我是谁？我来自何方？没有关系，对于现在的我来说这些已毫无意义。

我——是丧尸……

脚在慢慢的移动，手漫无目标的扭曲伸出，口发出魔鬼似的嗥叫，鼻使劲呼吸着令人作呕的腐烂气息。那是"他"，完全控制了我的躯体的他。而我，却只能听任"他"的摆布，继续寻找可供蚕食的鲜活的生命。

鲜血像泉水般从伤口处涌出，"他"贪婪的啃咬着身下那具还微微颤动的躯体，口中不时发出满足的怪叫。上帝，你究竟在哪里？我痛苦的质问苍天，但回应我的只是阴沉灰暗的天空和冰冷刺骨的雨。

突然，"他"好像察觉了什么似的站了起来，缓缓将头扭向一边。当目光接触到那个奔跑身影的刹那间，我的心脏完全停止了跳动。洁白如雪的长裙，宛如黄金瀑布般披洒而下的长发。丽雅，是你吗？真的是你吗?! 我的爱人！"他"低吼了一声，踉踉跄跄地朝着她的方向走去。我猛地回过神来，心脏登时狂跳不止。快跑，丽雅！我在内心深处疯狂地发出呐喊。求求你，跑得越远越好！！

她拼命地向前跑着，不时回头发出凄厉的惨叫。"他"的脚步也随之越来越快。突然，她脚一滑摔倒在地上。不！我恐惧的喊道。"他"快步上前，一把抓住了她。"滚开，你这个恶魔！"她一边叫骂一边使劲挣扎着，面孔也因恐惧变得异常扭曲。

忽然，她惊呼了一声，用尽全力将"他"推开，倒退几步后呆呆地用颤抖的声音自语着："不可能，这不是真的。"我顺着她的目光，看到了那条一直挂在我脖子上的项链——她作为生日礼物送给我的项链。

"艾里，是你吗？"她带着哭腔叫喊道，"我是丽雅啊！仔细看看我呀，你忘了我了吗，艾里？！""他"愣了一下，但转瞬间又恢复了那狰狞的面孔。快逃啊，我的丽雅！求你了！！！她呆呆地伫立在雨中，望着一步一步逼近的身影，绝望地闭上了眼睛……

晶莹的泪珠从眼角滑落。

"丽雅————！！！"

1998年9月28日，夜。一声悲鸣回荡在浣熊市上空，这是那时城内能听到的唯一的声音。

我的视线无法移动，我无法闭上自己的眼睛。"他"继续疯狂地撕咬着，而我，却只能眼睁睁地看着。我在吃的是什么？我究竟犯过什么错？为什么神要如此的惩罚我？上帝呀，你是真的爱我们的吗！！

"从那儿滚开，畜生！"愤怒的声音刺入了我的耳朵。"他"不舍地用舌头舔了舔嘴边的血肉，将头扭了过来。不远处，一位身穿蓝色低胸衣的金发女子正用枪瞄准着我，脸上流露出无比厌恶的神情。我的内心突然一阵狂喜。杀了我吧，只要轻轻扣动一下扳机就可以了。那样，所有的痛苦都将随之烟消云散。快啊，杀了我吧！

"他"低吼了一声，向她扑了过去。对，就是这样！我的心一下子提到了嗓子眼里。快开枪，快呀！！

暗夜中的火舌在枪口处跳跃出优美的舞姿。

我清楚地看到了身体摔倒在地上所溅起的水花。

一切，都结束了吧……

"丽雅，听朋友们说，再过一两个月我可能就会升职了。到那时，我想自己大概能够承担起建立一个家庭的责任，所以……我的意思是——嫁给我好吗？"

宁静的夜空中，点点繁星调皮地眨着眼睛，好奇地看着坐在河边草地上相互依偎着的我们。

她避开我那双充满期待的眼睛，转过身去，害羞的轻轻点了点头。

那是前天才发生的事情……

这是什么感觉呢？我就好像浮在大海上的一片树叶一样，随着波浪的起伏缓缓漂动着。温暖而又舒适的感觉，这就是死亡吗？"滴嗒"，一滴水珠掉落在我的脸上。怎么，这个世界也会下雨吗？我疑惑地想。

霎时，铺天盖地的恐惧将我的空间团团笼罩！

雨————！！！

"他"猛的睁开了眼睛。

阴沉的天幕，倾泻的暴雨，倒塌的建筑，血肉模糊的尸体。

不！！我绝望地呻吟着。为什么连死都不行，为什么！！我能感觉到，这个身体正在以惊人的速度修补着伤口；我能感觉到，"他"的双手已渐渐开始颤动。难道又要继续下去吗？难道又要像对待丽雅那样残害自己的同类吗？救救我，谁来救救我！

突然，一道强烈的闪光伴着呼啸声划破长空，成千上万的丧尸似乎隐约感觉到了即将降临的命运，惊慌失措地四处逃避，嚎叫声如潮水般此起彼伏的回荡在浣熊市间。

核弹吗？我笑了。此刻，"他"已完全恢复了行动能力，从地上爬起来对着天空发出怪叫。但这次，笑容确实同时出现在我和"他"的脸上。最后的时刻，我知道我赢了。

丽雅，我来了……

爱人微笑的幻象中，蘑菇云冲天而起。

作者：暗星(lightlucifer)

名作大家谈

LET'S TALK ABOUT GAMES

天空、泥土与草地的芬芳

——ICO 玩后随笔

“这不是一个普通的海盗形象而已嘛……有什么好玩的？”最初游戏书上主角平实得几乎不能引起人任何注意的人设对我没有留下任何印象，因此留下了这句现在还觉得惭愧的话。——直到偶然的一天我玩到了它。

一切都发生在一座古朴的城堡中……海边的悬崖小岛……轻舟……海风声拂过我的耳朵——这是一个宁静中带着不安的开始。

“对不起，这是为了村子好。”看着即时演算的 opening 中村子里蒙着面的人们说出的话——自私的人们啊。抱着满腔的不平，被所有人抛弃变成祭品的男主角孤独地上路了。

没有武器、没有食物……庞大的城堡残酷的将他与外面的天空隔绝开来，孤单的身影盲目地徘徊在断墙碎瓦间，直到他看见了那团白色，在生锈的铁笼中，她白得让人目眩。“你是谁？在那里做什么？”“等等，我救你出来。”“他们也要害你吗？我们一起逃出去吧。”可惜的是她听不懂，语言的障碍永远是一堵无形的墙，不能相互倾诉的遗憾让刚从孤独中逃出来的人变得多少有些失落。不停的呼喊，招手，发现她也在努力试图理解，目光里透着信任。坦然面对着这些，拿着一根勉强能称之为武器的木棒，开始了少年和少女的逃亡。

敌人是黑色的，无处不在的黑色，象跟随着你的影子，它们要将女孩带走，带到一个不为人知的地方。用力挥舞着棍子驱赶恐惧，抓住她的手——将她从恐惧的黑色中拉起，一次又一次。爬上挂着凛冽海风的高处打开机关，为二人打开前进的道路，当你这样做的时候还要惦记着在下面耐心等着你的女孩，因为黑影随时会来，会在你不在的时候将唯一信任你的同伴带走。想过丢下摔倒的她，自己从即将紧闭大门缝中轻松逃掉吗？她那素纯的白色中的棕色眼睫会让你觉得自己的想法是一种最不可容赦的羞耻。

爬过石梯，跳过断桥，荡过铁链……牵着她的手奔跑在高高的城墙之上，望向四周——白云、大海、山林，耳边传来鸟叫、海风、水声……仿佛已经能闻到天空、泥土与草地的芬芳。看到不时从你身边飞过的白鸽子吗？只有它们是自由的，它们不会望着下面万丈的深渊心中发颤，它们如此的轻盈，白色的翅膀划过后留下缓缓飘飞的羽毛，让人忍不住插上它也和鸽子一样飞向自由。这当然行不通，羡慕之余，拿出少年的坚强与勇气，抓紧她的手，一起向希望奔跑吧。

终于，城门在刺眼的闪光中大开了，女孩显得很虚弱，不过没有关系，因为自由就在眼前。但是黑暗从后方咆哮而来，将她死死的拖住，不能留下她！在即将分开的桥面下是万丈的悬崖，转身奋力往回跳——对面的石头没有抓住……抓住自己的，是女孩的手。她正在被黑暗吞噬……终于……手松了……

希望总是在人快要绝望的时候才到来的。

男孩还活着，孤独的站在山谷的暴雨中，只有他孤零零一个人。要做的事只有一件——回去，救她。最艰难的路在他瘦小的身影前打开。在风雨中前进，回到村子人带他来的地方，跑过逃生的轻舟，去拿起那把闪着电光的长剑，奔向城里……他看到的却是没有任何反映的她……“小孩，你已经来晚了。这个女孩将成为我死去后重生所附的肉身，你怎么可能带得走她呢？现在，拿着那把剑，离开这里，这也是她希望的吧……。”悲哀、绝望、失落、和被故意赦免的屈辱……少年抬起长着角的头，眼中最后剩下的只有愤怒，站在宿命尽头的他猛然向魔女挥起了长剑……

两只角都断了，昏迷着，海边的城堡在渐渐崩溃。又一个黑色的影子向他走来，步伐斯文、端庄，这一切熟悉的气质让人觉得彻底的哀伤与失落，她轻轻将少年抱起，送上了那叶轻舟……悠长的歌声中，一切都离他而去……

刺眼的阳光中，他醒了过来，一望无边的蓝天，一望无边的大海，一望无边的雪白沙滩上……为什么仍只有一个孤独的身影，他在奔跑，在不停的用沙哑的声音呼唤……希望用这声音能唤回失去的什么。开始时候孤独，到结束的时候仍是如此孤独，这一切又有何意义？疲惫随之而来，在想就此倒下的最后一刹，他猛地看到了前面的海边……那团白色是如此的熟悉……

对于玩 PS 后就对画面不再追求的我没有必要再强调 PS2 的画面机能如何如何了，我是知足的人，看着很多以声光效果无敌来讨好玩家的游戏也只是睁一只眼闭一只眼，在带着男主角开始冒险后我发现它和以前见到的 PS2 游戏是那么大的反差——朴素得几乎是静止的古典油画，这种除了固有色就是基础素描关系的画面和城堡古色古香的景物使整个游戏的格调配合得天衣无缝。

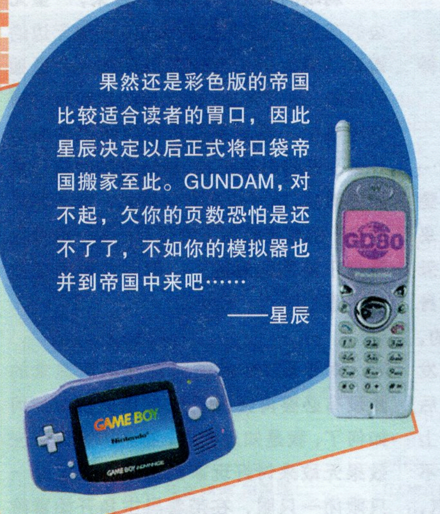
另外是游戏的音乐，除了通关后的那音纯净的女声的歌和一曲吉他外几乎没有了什么，背景音效是海声、风声、鸟声、奔跑的脚步声和两人的呼吸声，绝对的天籁。配合画面因此整个游戏的氛围淡淡的，象一杯清新的茶。而最后的 ENDING 给我的震撼是除 XENOGEARS 外空前的。

可能这只是一个很老套的故事，但是老套不等于俗套。换我朋友的话来说，有些时候往往是那些古老的东西能给人心里最深处的震动。说实话我有很久没有遇上这样的游戏了，玩过后有种悠远而淡的感觉从我心中涌动出来，不停的冲击着。使得很多以前让我沉迷的游戏显得那么黯然失色。我可能没有对现在的很多游戏指手划脚的资格，诚然，我玩的是 D 版，但是这更增加了我要买正版的决心。

末了，想起 DVD 包装封面上的那句话，觉得是对整个游戏主题的一个诠释——我不能放开这个人的手，因为如果放开了，就好象放开了自己的灵魂一样。

科・乌拉齐

口袋帝国 POCKET EMPIRE








GBA《口袋妖怪》公布



在任天堂昨天举行的口袋妖怪电影版第五作《水都守护神》新闻发布会上，任天堂第一次正式公布了GBA版《口袋妖怪》的消息，并确定这款万众期待的掌机游戏将会在今年第4季度推出。

《水都守护神》将会在今年7月13日开始在日本东宝系的电影院里正式上映，同时上映的还有一个超短篇《比卡丘 星空帐篷》。

任天堂透露GBA版《口袋妖怪》游戏现在已在开发中，关于这个游戏的细节任天堂并没有公布很多。但表示游戏中将有超过350个种类的超级可爱的怪物登场，其中将包括在《水都守护神》中出现的一些新怪兽。任天堂方面正在研究GBA版《口袋妖怪》和NGC主机互动的细节，相信不久就会有详细的方案向玩家公布。《水都守护神》的制作总监石原恒和和声优松本梨香小姐等出席了新闻发布会。

KONAMI制作GBA版WTA网球游戏

KONAMI已决定将在GBA上推出一款名为《WTA Tennis Pocket》的网球游戏。该游戏取得了WTA的授权，许多著名网球手将以实名在游戏中登场，但为了配合掌机游戏的风格，他们也都将以很可爱的形象在游戏中出现。

迪斯尼 任天堂合作推出名作改编GBA游戏

任天堂最近发布新闻稿表示，该公司已经和华尔特迪斯尼(Walt. Disney)签订了合作协议。根据该协议，迪斯尼已经同意任天堂在未来能够以该公司的电影角色和剧情为基础，开发对应的GBA游戏。首个游戏也已经决定，游戏名称定为《Peter Pan Return to Never Land》。这款游戏是根据迪斯奈将在2月15日推出的动作电影《Disney's Return to Never Land》所改编的，而顾名思义，该游戏将以迪斯尼的著名卡通人物“小飞侠”彼德潘为主角。

另一个得到迪士尼授权的GBA游戏将由其他发行公司负责，包括两个即将推出的动画电影的游戏——其中《Lilo & Stitch》将在6月份推出，《Treasure Planet》将在11月份推出。

光荣专为少女设计的游戏名作登陆GBA

光荣(KOEI)公司确定将于本年3月移植其少女游戏名作《安吉丽尔女王》(Angelique)到掌上游戏GBA上，《Angelique》第1集于1994年推出后一直极受女孩子欢迎，其后更移植至超级任天堂、PC－FX、SS、PS等机种。

游戏的主角是一名高中女生，名为Angelique，她是一名为了解救宇宙危机而出生的特殊的女孩子，在游戏中她要通过女王的候补测试，与其他对手争夺王位，而九位守护着女王的男生将会给予不同的力量给这位女孩，以便她克服重重困难，登上女王宝座。当然，如果玩家经常使用某个男生的力量的话，他们的亲密度就会上升，至于最后能否顺利当上女王，并和自己喜欢的男生达成完美结局，就要看玩家的努力了。

GBA版《龙珠》游戏公布

美国公司Inforgrames近期公布该公司正在开发GBA版RPG游戏《龙珠》。游戏预计将会在本年5月推出。在游戏画面上，我们可以看到这款游戏中将会出现的小林、龟仙人、短笛等等大家都很熟悉的漫画人物，而从游戏画面中人物的攻击方式来看，这似乎是一款动作RPG。

任天堂掌上游戏机GBA减价

任天堂宣布，他们的掌上游戏机GBA(GAMEBOY ADVANCE)的价格将会由2月1日起下调，在日本会由9800日元减至8800日元，在美国会由99.95美元减至79.95美元。GBA在欧洲采取的是开放价格制，任天堂估计其价格会由现时的约129欧元下降至约99欧元。

此外，任天堂还宣布，GAMECUBE已定于5月3日在欧洲推出，采取开放价格制，预算零售价约250欧元。GC在欧洲首日出货的数量为大约50万部，会有20个游戏同时推出。

买GBA游戏，任天堂送你高级西红柿

任天堂为了庆祝GBA游戏《西红柿大冒险》1月25日正式发售，决定将向玩家赠送特别的纪念礼物——高级西红柿。

这份特别的礼物为的1公斤“德谷产的西红柿”，日本高知

县德谷地区生产的西红柿因为当地的气候关系，其质地非常好，香味浓郁，绕梁不绝，含糖量更是恰到好处，堪称日本国内最高级的西红柿，而由于质优量少，其价格也是非常昂贵的。

任天堂将在官方网站上公布一系列关于《西红柿大冒险》的问题，并将在回答正确的玩家中抽出20名，分别赠送一公斤的“德谷产西红柿”。

GBA游戏《西红柿大冒险》定于1月25日发售，价格为4800日元。

很少见到任天堂公司会有如此充满创意的促销活动，看来是山内大叔放心离开的时候了。

SONIC的手机高尔夫球游戏

SEGA子公司SONIC最近表示该公司将为SONIC CAFE服务提供一个新游戏。这次的游戏是一款高尔夫球游戏，取名为《SONIC GOLF》。预定从1月28日(即今天)开始提供。

SONIC CAFE服务是SEGA为NTT DOMOCO旗下的JAVA移动电话所提供的迷你游戏服务。在《SONIC GOLF》的游戏中，玩家一次可游玩九个洞，而成绩会加入包含全部使用者的排行榜里面。另外，未来也将提供新的场地给玩家下载。

SEGA名作《战斧》、《海豚》登陆GBA

开发商THQ最近表示该公司将会在GBA上推出SEGA古典游戏大集合《Sega Smash Pack》。这款游戏之前已经由SEGA在电脑和DC上推出过，而THQ不久前向SEGA买下了在掌上游戏机上推出的版权。

游戏中收录了多款SEGA脍炙人口的游戏，包括《战斧》(Golden Axe)、《海豚大冒险》(Ecco the Dolphin)和《音速鼠》(Sonic)，预定将在今年内发售。

意大利制作GBA动作游戏公布

意大利游戏公司Naps Team在GBA上公布了一款2D横卷轴动作游戏《Gekido》，其华丽的画面表现让人印象深刻。

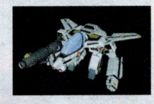
这款名为《Gekido》的游戏原本是PS上的一款3D格斗游戏，移植到GBA上后改为2D横版卷轴动作游戏。超大的人物、鲜艳的颜色，让人眼前一亮。虽是意大利厂商开发的游戏，但游戏的风格和人物设定都很有日本风味。





超时空要塞在GBA掌机上推出射击游戏

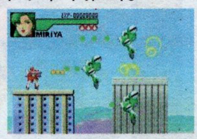
美国TDK Mediactive公司日前公布GBA版《超时空要塞》游戏画面，这是一款横向卷轴射击游戏，玩家在游戏中要扮演的是卡通中英勇的男主角一条辉，驾驶着可以变身的F－14战机击退来犯的外星人。



GBA版《超时空要塞》支持对战线连接，两名玩家可以通过联线一起进行游戏。另外TDK Mediactive还表示“超时空要塞”还会推出PS2/XBOX/NGC版本，预计今年下半年推出。





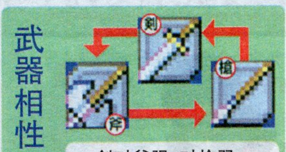




火焰之纹章～封印之剑

机种:GBA	厂商:任天堂	类型:SRPG
发售日:3月发售预定	价格:4800日元	容量:未定

纹章系列一向都有属性相克的设定，在本作中也不例外。下图是部分武器和魔法相性示意图，大家在游戏中可灵活掌握。









鲁(魔道士)

被孤儿院所收养的少年，在贝鲁恩国入侵时孤儿院院长不幸被害，鲁从混乱中逃脱出来才得以保存了性命。鲁使用惯用的魔法书作为武器，有着和年龄不相称的魔法实力，虽然还是个小孩子却勇敢地反抗贝鲁恩国的入侵。

丝(游牧民)

驰骋于大陆东方广阔的撒卡大草原上最具实力的游牧部落族长的孙女，在贝鲁恩国侵入利克亚王国之后，撒卡大草原也不能幸免，部落所有人都被屠杀殆尽，唯一的生还者就只有丝。由于自小就在草原上长大，所以骑术和箭术都相当高超，是所有角色中唯一的以骑射为攻击手段的职业，机动力和攻击范围都相当优秀。



和鲁一样都是被孤儿院的收养的孤儿，因孤儿院地处两国边境，所以在贝鲁恩国入侵时成为了首当其冲的受害者。和鲁的性格不太一样，查德更加坚毅有胆量，为了报仇，他不断地在战场上磨练自己，拥有骄人的敏捷度。



查德(盗贼)





口袋J联盟2

机种:GBA	厂商:KONAMI	类型:SLG
发售日:2月28日	价格:5800日元	容量:未知

作为GBA首次发行的足球俱乐部育成模拟游戏的续作,本此搭载了新机能于GBA上再次登场!

成为教练兼经营者育成自己的球队!!

黄金右脚!

作为弱小的足球俱乐部的教练和经营者,以取得J联盟冠军为目标的育成模拟游戏《J LEAGUE PCOKET 2》即将在GBA上登场了!本系列的第一作是在去年随GBA一起发售的,在发售之后获得了玩家的极大好评,因此KONAMI公司再接再厉,将于2月份推出该系列的第二部作品。说到球会模拟经营类游戏,最著名的还要数土星和DC上的《创造球会》系列,本作虽然是GBA的游戏,但是游戏的数据库却一点也没有缩水,同样是日本J联盟,在掌机上经营自己的球会相信应该别有一番风趣吧?与前作一样,在游戏中收录了J联盟的全部俱乐部队、全部选手资料,而且还可以成立自己的俱乐部参加联赛。另外,在此作中,比赛分为攻击和守备,在回合制上采用了指令输入的新系统。让我们期待着更加多姿多彩的战略吧!

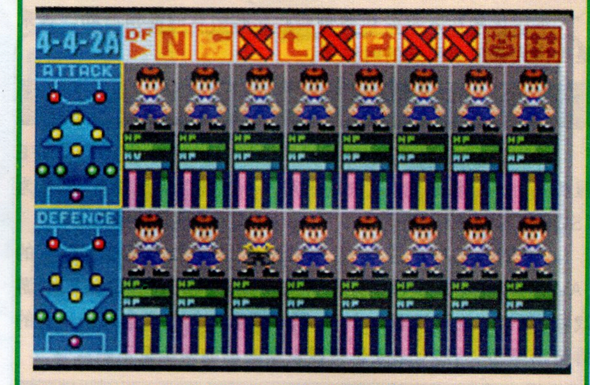
可修得个人技!

在比赛时不仅要注意全部的配合,球员的技术也是非常重要的。在游戏中球员们可以在不断的练习和比赛过程中逐渐提升自己的称号。在提升称号的同时,球员还能够修得特定的个人必杀球技。使用强大的个人必杀球技一举击败敌人吧!



可以随时注视球队的成长!!

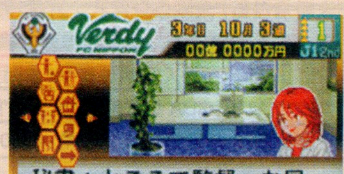
自《J联盟口袋2》开始搭载了能够一下子把握球队的育成状况的新机能。即是这个"R-info"。无论在任何画面只要按R键即可调出此画面,真的是非常便利。如图所示画面中纵向的竖条显示出俱乐部选手的身体能力、技术力和心理素质的强度。这样一来就可以较方便地随时检查俱乐部中选手的状态,平衡地育成各个选手。



可以一目了然地观察所有球员,真是非常方便的机能!

为球队的强化而努力奋斗!!

作为教练向选手、工作人员制定和传达指示的地方就是这个事务所。在这里可以进行球队全体的练习、个人练习,与情绪低落的选手谈话询问原因等各种各样的行动。与协助你的秘书一起在这个球队的司令部中向队员们传达正确无误的指示吧!



►与前作相比画面焕然一新。当然秘书小姐也换了新人。怎么样,够靓吧!





◄在比赛前需要根据对手的情况合理的安排阵形,这样可以起到事半功倍的效果。现在采用的是攻守兼备的4-4-2阵形。



►系统上分为攻击和守备,采用回合制攻守交替进行。你能否指挥自己的球队队员突破对手的坚固防线破门得分呢?

铃音乐园



上期星辰公布的神秘铃音大家有没有听出来是哪个游戏里面的歌曲呢？相信应该难不倒各位游戏迷吧？没错，就是 GBA 上的《超级机器人大战 A》的主题曲。在本期铃音乐园中星辰将公布完全版的机战 A 主题曲，曲子有点长，大家要自行取舍哟。另外，为了配合本期卷首特辑——机动战舰 nadesico，星辰特意放出了 nadesico 片头曲《You get to burning》，这首歌曲是编辑部内近期最受欢迎的歌曲，而这首铃音自然也就成为了编辑部中的抢手货。动漫部的 JEDI 向往此曲已久，曾多次对星辰款以酒肉，喂以美食，不过星辰在糖衣炮弹的攻击前始终都能够坚定自己的立场，本着读者利益至上的原则，坚持在发片之前决不将此曲谱外泄。虽然 JEDI 多次对此表示强烈地抗议，但最终在星辰的巍巍正气之前只能作罢。本期的曲谱是由北京张奥提供的，在此星辰向他致以十二万分的感谢。



超级机器人大战 A 片头曲

诺基亚曲谱(适用于 3 系和 8 系)

8e1 8a1 8b1 8c2 8d2 4e2 8e2 4a1 8e2 2f2 8e2 8 – 8d2 4d2 4b1 8g1 4e2 8f2 8e2 8 – 8d2 8 – 2c2 8b1 8 – 2a1 4a1 4c2 4c2 8b1 2b1 8 – 8e1 8a1 8b1 8c2 8d2 4e2 8e2 4a1 8e2 2f2 8e2 8 – 8d2 4d2 4b1 8g1 4e2 8f2 8e2 8 – 8d2 8 – 2c2 8b1 8 – 2a1 4a1 4c2 4c2 8b1 2b1 8 – 4c2 8d2 4e2 8 – 4a1 8d2 2b1 8b1 8c2 8b1 8g1 4g1 8g1 8a1 2a1 8 – 4c2 8d2 4e2 8 – 4a1 8d2 2b1 8b1 8c2 8b1 8g1 4g1 8g1 8e1 4e1 8d2 8c2 2c2 8 – 8c2 8d2 2e2 8 – 8c2 8d2 2e2 8 – 8c2 8d2 2e2 8 –

松下 GD 系列曲谱

3(2) * (1) 6(3) * (1) 7(2) * (1) 1(1) * (1) 2(1) * (1) 3(1) 3(1) * (1) 6(3) 3(1) * (1) 4(1)#(1) 3(1) * (1) 0(1) * (1) 2(1) * (1) 2(1) 7(2) 5(3) * (1) 3(1) 4(1) * (1) 3(1) * (1) 0(1) * (1) 2(1) * (1) 0(1) * (1) 1(1)#(1) 7(2) * (1) 0(1) * (1) 6(3)#(1) 6(3) 1(1) 1(1) 7(2) * (1) 7(2)#(1) 0(1) * (1) 3(2) * (1) 6(3) * (1) 7(2) * (1) 1(1) * (1) 2(1) * (1) 3(1) 3(1) * (1) 6(3) 3(1) * (1) 4(1)#(1) 3(1) * (1) 0(1) * (1) 2(1) * (1) 2(1) 7(2) 5(3) * (1) 3(1) 4(1) * (1) 3(1) * (1) 0(1) * (1) 2(1) * (1) 0(1) * (1) 1(1)#(1) 7(2) * (1) 0(1) * (1) 6(3)#(1) 6(3) 1(1) 1(1) 7(2) * (1) 7(2)#(1) 0(1)



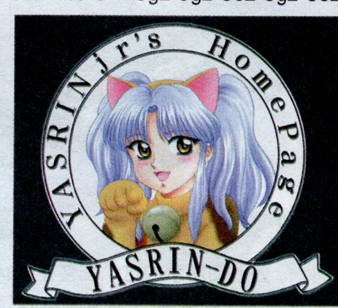
* (1) 1(1) 2(1) * (1) 3(1) 0(1) * (1) 6(3) 2(1) * (1) 7(2)#(1) 7(2) * (1) 1(1) * (1) 7(2) * (1) 5(3) * (1) 5(3) 5(3) * (1) 6(3) * (1) 6(3)#(1) 0(1) * (1) 1(1) 2(1) * (1) 3(1) 0(1) * (1) 6(3) 2(1) * (1) 7(2)#(1) 7(2) * (1) 1(1) * (1) 7(2) * (1) 5(3) * (1) 5(3) 5(3) * (1) 3(2) * (1) 3(2) 2(1) * (1) 1(1) * (1) 1(1)#(1) 0(1) * (1) 1(1) * (1) 2(1) * (1) 3(1)#(1) 0(1) * (1) 1(1) * (1) 2(1) * (1) 3(1)#(1) 0(1) * (1) 1(1) * (1) 2(1) * (1) 3(1)#(1) 0(1) * (1)

注:3(1) * (1)代表 3 键按一次之后再按 * 键一次。

you get to burning(机动战舰片头曲)

诺基亚曲谱(适用于 3 系和 8 系)

8e2 8e2 8e2 8e2 8a2 8 – 8e2 8e2 8e2 8e2 8a2 8b2 8c3 4b2 8a2 4e2 8 – 4c2 4d2 8g2 4d2 8 – 8c2 8c2 8a1 8c2 8d2 8e2 4f2 16 – 8e2 8d2 4c2 8b1 8b1 2g2 8 – 8f2 8e2 8f2 2e2 4#f2 4#g2 8 – 8e2 8e2 8e2 8e2 8a2 4 – 8e2 8e2 8e2 8e2 8a2 8b2 8c3 4b2 8a2 2e2 8 – 8b2 8d3 4c3 4b2 4g2 4a2 8a2 4e2 8 – 4g2 4a2 8a2 4e2 8 – 8b2 1c3 8 – 8g2 8g2 8e2 8g2 8e2 8b2 2a2



松下 GD 系列曲谱

3(1) * (1) 3(1) * (1) 3(1) * (1) 3(1) * (1) 6(1) * (1) 0(1) * (1) 3(1) * (1) 3(1) * (1) 3(1) * (1) 3(1) * (1) 6(1) * (1) 7(1) * (1) 1(5) * (1) 7(1) 6(1) * (1) 3(1) 0(1) * (1) 1(1) 2(1) 5(1) * (1) 2(1) 0(1) * (1) 1(1) * (1) 1(1) * (1) 6(3) * (1) 1(1) * (1) 2(1) * (1) 3(1) * (1) 4(1) 0(1) * (2) 3(1) * (1) 2(1) * (1) 1(1) 7(2) * (1) 7(2) * (1) 5(1)#(1) 0(1) * (1) 4(1) * (1) 3(1) * (1) 4(1) * (1) 3(1)#(1) 4(2) 5(2) 0(1) * (1) 3(1) * (1) 3(1) * (1) 3(1) * (1) 3(1) * (1) 6(1) * (1) 0(1) 3(1) * (1) 3(1) * (1) 3(1) * (1) 3(1) * (1) 6(1) * (1) 7(1) * (1) 1(5) * (1) 7(1) 6(1) * (1) 3(1)#(1) 0(1) * (1) 7(1) * (1) 2(5) * (1) 1(5) 7(1) 5(1) 6(1) 6(1) * (1) 3(1) 0(1) * (1) 5(1) 6(1) 6(1) * (1) 3(1) 0(1) * (1) 7(1) * (1) 1(5)#(2) 0(1) * (1) 5(1) * (1) 5(1) * (1) 3(1) * (1) 5(1) * (1) 3(1) * (1) 7(1) * (1) 6(1)#(1)

注:3(1) * (1)代表 3 键按一次之后再按 * 键一次。

诺基亚曲谱与简谱的互换方法:

铃音共由三部分组成,分别是音长、音符和音阶。如 4g1 代表四分之一拍音符长的低 8 度 so(简谱的 5)。下面星辰给出一个换算表,大家可以根据这个换算成简谱后再编成自己手机的铃音。

c: 1 d: 2 e: 3 f: 4 g: 5 a: 6 b: 7 在字母后加#号代表半音, – 代表休止符

第一个数字 1: 一拍 2: 二分之一拍 4: 四分之一拍 8: 八分之一拍 16: 十六分之一拍

最后一个数字 1: 低八度音阶 2: 通常音阶 3: 高八度音阶

下期神秘铃音预告:

8g2 8a2 8a2 8a2 4a2 8c2 4c2 4. d2 16 – 8c2 8c2 8c2 8a2 8#a2 8#a2 4. #a2 8d2 4d2 4. e2 8 – 8g2 8a2 8a2 8a2 4a2 8c2 4c2 请大家自己听听看是什么游戏中的铃音吧。

名称:卡片 e 读取器
发售日:2001 年 12 月 1 日
价格:5800 日元
(附带 10 张口袋妖怪卡片)

电子卡片游戏外设 卡片e读取器

文/星辰&SHINING



◀读取不同的卡片，游戏内容会随之产生不同的变化。用纸也能玩游戏，很了不起吧！这么有创意的设计，确实让人感到惊讶！

从家用游戏机发明以来所使用的软件载体无外乎 ROM，磁盘和光盘少数几种，从最早期的 4KB 的卡带到现在 10 多 GB 的 DVDROM，游戏的媒体发生了翻天覆地的变化，但如果我说普通的纸片也可以作为游戏载体，你相信吗？在一年前，这样的想法也许只是痴人说梦，但是今天这项技术已经实实在在地摆在我们眼前了，这就是任天堂的最新 GBA 周边——卡片 e 连接器。任天堂丰富的想像力和先进的技术在这个设备中发挥得淋漓尽致！下面，让我们走进卡片 e 的神奇世界吧！

如上图所示的这个安装在 GBA 上方好像打印机一般的东西就是本次的主角“卡片 e 连接器”。如果手握着这个东西来玩游戏会不会有一种怪怪的感觉？在读取器的最前端部位就是扫描卡片用的划槽，只要将特殊的卡片在划槽中轻轻划过，立刻就能在 GBA 上看到清新有趣的游戏画面了，真是令人不可思议！这样的创意究竟是怎样产生的呢？

卡片 e 的诞生

卡片 e 读取器的诞生非常偶然。由于任天堂的招牌游戏《口袋妖怪》大受好评，所以任天堂决定全方位推广口袋妖怪系列游戏。在一次《口袋妖怪卡片》游戏的研讨会上，当大家热烈讨论如何进一步推进口袋妖怪卡片的游戏性时，突然有人提出了这样的想法：“能不能采用纸作为媒体，玩家只要更换不同的卡片就能够玩到不同的游戏？”这样天马行空的想法立即引起了轰动。经过大家慎重地考虑之后认为利用纸作为媒体支持游戏确实也是可行的，于是“卡片 e 读取器”的计划就这样确定下来了。宫本茂对于该装置寄予了厚望，并将其称之为是“继 ROM）光盘之后任天堂的第三大媒体”。



卡片 e 读取器中的 e 表示“GBA 的电子代码（electtric code）”，而读取印刷在纸片上的数据资料就是卡片 e 读取器的主要功能。在研发卡片 e 读取器时颇费了一番功夫，特别是在关于纸媒体的制作过程中煞费了一番苦心，在经过大家反复推敲之后确定了“不使用电池，保持较小的尺寸”的方案。由于不需要电池，因此在安装上这个装置之后并没有表面上看起来的那种笨重感，这一切也得益于其精良的内部设计。



以纸作为媒体的优点・缺点

优点	小而轻
缺点	易破损、易受潮

使用纸作为媒体自然就有他不可避免的缺点——数据的保存面易破损，易受潮，但是它也拥有其它类型媒体所不可替代的优点——成本低、较易供给。下面是日本方面做的一些检测实验，其中不合理的操作请勿模仿。

对破损和受潮的耐性试验

弯折・弄脏

这种“卡片 e”并不是像一般所想像的那样弯折、弄脏后就无法使用了，而是在一定的范围内都具有很强的适应力，比较结实。但是如果对其采用非常手段的话……经过弯折、损坏代码部分、用油性钢笔涂抹，竟然还能正常读取数据！

水浸



对于纸媒体而言，惧怕受潮应当是理所当然的。本次试验即用杯子洒出来的水将重要的卡片完全浸泡在水中！虽然卡片作了防水处理，但一般来说也只是针对于少量水滴，象这样的话恐怕……经过水浸泡后卡片变得皱皱巴巴的，但是仍然可以读取数据！不过，这样的卡片还能保存吗？

保护胶袋

从保护卡片的方面考虑，如果使用这种保护卡片的薄膜胶袋当然不错，但对于读取信号没有任何妨碍吗？没有问题！将重要的卡片放入胶袋就可以更安心地玩游戏了，真的是帮了大忙！

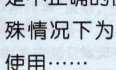
卡片 e 读取器的使用方式

正确的使用姿势



正确的使用姿势如图所示。从上方的读取器插槽插入卡片读取程序，感觉很完美吧。

手握钝器的样子



像这样拿在手中倒是很方便，但却是不正确的使用方法。当然，也许在特殊情况下为了掩人耳目可以尝试这样使用……

卡片决斗



好不容易出现了卡片形式的游戏软件媒体，或许会出现这种场面吧(游戏王?)。再结实的卡片也禁不起这么……

卡片 e 读取器的工作原理



原理是高密度条形码

“卡片 e 读取器”是由任天堂公司和开发出“在纸上纪录声音以及其他数据的音频扫描读取器”的奥林巴斯照相机公司共同合作开发出来的。其工作原理简单的说就是扫描印刷在“卡片 e”上的高密度条形码。在经过多次研讨和测试后，终于得以将庞大的数据通过密密麻麻的代码纪录保存了下来，条形码分别印刷在卡片的长、短两边上。

一枚卡片所包容的数据量

卡片长边的数据量最大为 2064 字节，短边则为 1296 字节。而且使用多个卡片叠加可再生新的数据(最多可以读入 8 组数据，合计共处理 16K 字节)。顺便提一下，初期的家用游戏机卡带容量也不过是 24KB，科学技术的发展速度确实是惊人啊!

左右任意一边均可刷卡



代码分别位于许多个密集的芯片上，所有的芯片吻合后才开始读取数据运行程序。从左右任意一边插入对正芯片后均可正常运行。

口袋妖怪卡片 e

对应卡片 e 读取器的第一个游戏就是著名的《口袋妖怪卡片》系列最新作《Pokemon CARD－e》，收集足够的卡片和朋友战斗吧!

卡片交流



将多个卡片组合后，会出现新的要素(如欣赏动画 CG 或玩迷你游戏)! 由此将会产生收集卡片的乐趣，既有为创造最强而努力收集强力卡片的人，也有为玩迷你游戏而四处搜集卡片的人，交换卡片的活动也有可能会因此而广泛地展开。

了解卡片的特性



通过观看口袋妖怪的技能、进化图和专门用语注解，了解卡片的特性。

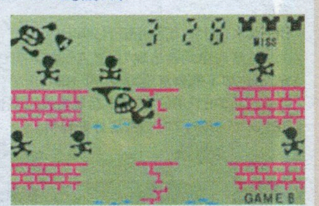
玩迷你游戏

将多张卡片进行组合就有可能玩到新的迷你游戏了，看着皮卡秋那憨态可掬的样子，真是考哇依呀!

卡片 e 的发展

为了配合“卡片 e 读取器”，进一步发挥卡片 e 的游戏特性，任天堂公司相继拟定出一个个开发计划。这包括《动物的森林＋卡片 e》(2 月 14 日发售/238 日元)、《都莫君的卡片 e》(2 月 21 日发售/238 日元)等 4 个系列。这种新型的纸媒体将会给游戏业界带来怎样的新鲜色彩呢? 让我们拭目以待吧!

利用卡片还可以玩到 GAME&WATCH 的游戏



GAME&WATCH 是任天堂早期发售的手持式游戏机，相信在国内应该没有多少玩家见过这款游戏机吧。现在任天堂将于今年春季发售“GAME&WATCH 卡片 e”，通过这个卡片大家就可以在 GBA 上玩到 GAME&WATCH 的游戏了，喜欢怀旧的朋友一定要手入一套哟!

玛利奥聚会



具体情况还不太清楚，现在知道可玩“玛利奥聚会”系列迷你游戏的“玛利奥聚会卡片 e”将于今年春季登场! 电子游戏世界也开始进入贸易交往时代了吧?

卡片 e 的联想……



▲可以用来作求爱信的卡片。



▲超大的卡片可以存储更多的数据。



▲媒体会换为以前常用的纸带吗?

扩展口袋妖怪世界的用具——口袋妖怪迷你

为了进一步扩展口袋妖怪世界，任天堂公司开发的新产品“口袋妖怪迷你”正在发行中。这种掌机从外表上看相当小巧可爱，而里面却集结了红外线通信、振动功能、冲击检测等多种机能。同时发售的有 4 个种类的卡带软件(“口袋妖怪聚会迷你”是捆绑发售的)，内容有弹球、动画解谜等。

名称：口袋妖怪迷你
发售日：发售中
价格：4800 日元
(软件另卖 1200 日元)

樱大战 GB2 完全流程攻略

文 SNAKE

这里介绍的游戏攻略虽然名称是《樱大战》，但此作是发售在 GB 上的，所以游戏类型却不是以前的 SLG，而是 RPG。不过虽然游戏类型有了改变，但是游戏性却仍然原汁原味。玩者在游戏中不但可以控制光武战斗，而且还可增加帝国华击团各队员的好感值，感觉上与原作分别不大，绝对值得各一位喜欢《樱大战》系列的玩者尝试。

第一话

基本流程

救出"清水次郎(しみずじろう)"后取得"宝箱之键(たからばこのカギ)"
用"宝箱之键"打开第一个宝箱并取得"通行 PASS(つうこうパス)"
用"通行 PASS"打开锁着的闸门
到顶部救出被敌人围困的"高村椿"

CHECK:自我介绍

出发前，玩者先要为各花组队员作自我介绍，而自我介绍则会以 LIPS 形式进行，如果玩者表现好的话便能增加队员们的好感值。基本上玩者对开朗的角色例如爱丽丝、织姬时，可以选择"赞赏她(○○○をほある)"，比较文静的角色如樱、玛利亚时则可选择"普通地打招呼(ふつにあいさつする)"便能增加她们的好感值。

CHECK:闸门前的 LIPS

在游戏开始不久时会遇上一扉没有"通行证 PASS(つうこうパス)"便打不开的门，这时当玩者调查这扉门的话便会有选项出现，不同的选择均可增加焦或大神的好感度。

CHECK:回复点及 RETURN POINT

在各版中均会出现"回复点"及"RETURN POINT"，回复点是恢复角色 HP 的地方，不过却不能恢复气力值。而 RETURN POINT 则是让玩者回到帝剧里补给物资。另外到达 RETURN POINT 后玩者便可从该点重新返回迷宫，十分方便，因此遇上 RETURN POINT 时记得要好好利用。

第二话

基本流程

开动 B4F 的引擎令 B4 至 B5 升降机起动
乘搭升降机往 B5
在 B5 遇上喽罗阻塞着引擎排气位(自动发生)
往排气位上方的控制室关掉引擎
搭乘控制室左方的 B5 往 B6 升降到 B6
在冰面上救出菊之丞

CHECK:爱丽丝的瞬间移动 EVENT

当玩者带着爱丽丝来到展望台时，EVENT 能会自动发生。主角在那里看到有一个宝箱，而爱丽丝则会帮助主角使用瞬间移动来到该处，不过打开了宝箱时，敌人便会出现……

CHECK:男/女主角

在游戏中，玩者是不可以选择主角的性别，不过其实是有方法可以改变主角的性别。如果玩者能在 LIPS 选择中选一些比较女孩子的选项时，主角便会变为女主角。这时不但样子会改变一点，连同行的同伴选择也会不同。

CHECK:樱的钱包 EVENT

当玩者与樱来到展望台时，便会发生一个小 EVENT，玩者在那里见到一个钱包，当樱走近时敌人便会马上出现，这时战斗也会因此而展开。

CHECK:冰面的行走法

玩者会遇上一个冰地带，而玩者必须要走过这地方的中央才能救出菊之丞。不过由于冰面路滑，一旦踏上了冰面玩者便不能改变行走方向。不过玩者只要根据一定的顺序就能顺利通过。

第三话

基本流程

在风扇前按下按钮让风扇停止
在没有开关制的风扇下方有一间房子，在房子的废物中取得改造光武零件
回到帝剧找红兰改造(自动发生)
将玩者的光武改造成"光武・坦克(こうぶ・タンク)"
使用"光武・坦克"走过没有开关的风扇路
找出一组三色按钮，以"红→蓝→黄"的次序解开"魔神器・剑"上的冰块
开动放置"剑"的地方左侧按钮
与 BOSS 战斗并在胜利后取回"剑"

BOSS 战:剑王(けんおう)
HP:300

当玩者为"魔神器・剑"解冻后，来到"剑"的地方时 BOSS 便会出现，所以在此之前，玩者应该回到帝剧好好准备一下才开战。不过这 BOSS 能力值比较弱，玩者只要小心一点便不会有问题。如果想快点完成战斗的话，玩者可以选择焦做同伴，另外也可把"作战(さくせん)"由"林"转为"火"令攻击力增加一点。

CHECK:织姬的休息 EVENT

玩者取得光武后，便可到达一些平时去不到的风扇通道，其中在有多架风扇(即必须利用光武坦克通过)的版面上，在最上方的风扇走廊有一道隐藏门，内里除了有一名市民之外，如果织姬在场时，更会遇上织姬的休息 EVENT。

CHECK:水管作通道

在 RETURN POINT1 附近有一些红色的水管，其实玩者是可以走进这些水管内。水管一共有两道，每一道可通到不同的隐藏地方，虽然那里没有市民可救，但该处仍有不少宝箱在等着玩者，所以还是值得去一次。

第四话

基本流程

在打不开的门前调查
玛利亚开始倒数，玩者要在第三秒时按下按钮开门
在路上拾到"焦的笔记(カンナのメモ)"
在会让人滑下的楼梯上，根据"焦的笔记"所记的行走方式，
以四步上、两步下、三步上、一步下及两步上的次序走过楼梯。
走过水浸地带(玩者只能在水中逗留三十秒)
到达 RETURN POINT 2 上方移开石头
与敌人战斗救出爱丽丝和焦

BOSS 战:降魔 RIDER(こうまライダー)
HP:250

这个 BOSS 虽然不是很强，但有着一个恢复装置，所以玩者这时不应先攻击它，而是攻击下方的喽罗和恢复装置。由于恢复装置放于中段位置，所以玩者应选择一些攻击距离较远的角色如玛利亚等，或者是自己装备远程武器来攻击恢复装置。只要恢复装置一被打破，BOSS 便是玩者的囊中之物。

CHECK:玛利亚的射击 EVENT

当玩者带着玛利亚来到射击场时，便可遇上玛利亚的专用 EVENT。在 EVENT 中，玛利亚会为玩者数时间，而玩者则要在玛利亚数到第三秒(+/-0.1)时发射子弹，方法好像开始时的 MINI GAME 一样。如果玩者在这 EVENT 中表现出色的话，就能增加玛利亚的好感值。

CHECK:枫的忠告

玩者从 RETURN POINT 2 回到帝国时，"枫(かえで)"会因为焦她们被敌人捉走而禁止队员到其他地方进行探索。不过玩者这时仍然可回到以前的版面救助其他市民和找道具，不同的只是焦和爱丽丝不能与玩者同行。

第五话

基本流程

遇上地震(自动发生)
同伴被捉(自动发生)
打倒敌人救回同伴
将两个石像推到魔法阵上，接着利用魔法阵转移到另一个地区
打倒守门的敌人后继续前进
将四个石像推到面向魔法阵
进入魔法阵后救出斧彦

BOSS 战(喽罗)

在门口前有一些喽罗敌人，玩者要把他们打倒才能继续前进。有一点值得注意，当玩者打倒第一轮敌人后，第二轮敌人便会马上来到，即是说玩者要对付两轮敌人，而第二轮敌人也会比第一轮的强，所以玩者记得要保留一些实力。另外如果想攻击有效率的话，可以多使用全体攻击。

CHECK:谷底的市民

在这版开始不久，玩者就会遇上地震并且掉到谷底深处，但其实在前方还有一点道具和市民可救。如果玩者想救回他们的话，可以来到 RETURN POINT1 回到帝剧后，然后从该版初头开始进行游戏，地震的地方便回被修补好，而玩者也可向前走救出市民。

CHECK:利尼的被袭 EVENT

当玩者与利尼来到 RETURN POINT2 附近时，会发现一头小狗，这时利尼会因为想救出小狗而接近它，不过小狗突然变身为敌人并击晕了利尼，所以玩者要只身与敌人战斗，战斗胜利便能增加利尼对主角的好感值。

第六话

基本流程

在入口前选"打开门(もんをあける)"打开门闸
打倒守门敌后继续前进
进入 RETURN POINT1 北部的高塔
在塔中取得"撒旦的摆设(サタンのおきもの)"
到 RETURN POINT1 西部的高塔前使用"撒旦的摆设"进入内部
在 RETURN POINT2 右方的房间发现"魔神器・珠"(自动发生)
在第二座塔顶的水池里与水松塞战斗(3 分钟时限)
战胜后自动回到"珠"的房间
与 BOSS 战斗，战胜后取回"珠"

BOSS 战:玉王(たまかう)
HP:350

由于这 BOSS 是火属性，所以玩者如果使用水属性攻击的话便可增加对它的伤害。另一方面，这 BOSS 在战斗中也会召唤出一些火种出来，幸好这些火种体力比较少，因此玩者可以利用全体攻击把这些喽罗一举消灭。最后，只要留意一下我方角色

口袋帝国

HP 的话，要胜利应该没有太大问题。

CHECK：焦的碎石 EVENT

在游戏开始不久玩者会发现有一个山洞被大石封着入口，这时如果焦在场的话就会提议把石头打破。在这 EVENT 中会出现 LIPS，而玩者只要选择"せいけんづも"→"ちゅうだんけり"→"たいあたり"的话，大石便会被击破，并且成功救出市民"粟岛拓也（くりしたくや）"。

第七话

CHECK：牢狱内的市民

本关有很多牢狱，而玩者只要在牢狱的门前调查便可开启门闸。虽然有些市民在牢狱中被困，但有些却是由敌人假扮的市民，当玩者一救出他们时便会进入战斗画面。由于事前不知道谁是假扮，所以玩者救人前不妨恢复一下体力备不时之需。

CHECK：红兰的爆破 EVENT

过了牢狱地带（即是在 RETURN POINT 1 后），如果玩者的同伴是红兰的话，便会出现一个小 EVENT。除了会取得重要道具"COMPACT（コンパクト）"之外，与她一起往上方的道路前进时，红兰的雷达会有反应。这时玩者可以在三处地方放置炸弹炸开墙壁，若在中央的位置放炸弹的话就能救出市民"长谷川治（はせがわ　おさむ）"。

CHECK：发光的位置

在一个牢狱中玩者会发现有一个发光源，其实这是道具的所在地。玩者走到发光点调查时就会取得重要道具，取得后回到帝剧时可增加大神的好感值。

CHECK：四石像的移动法

在迷宫最后，玩者会遇上一个放置四个石像的冰面，玩者必须推动石像才能到达清流丸琴音处。

BOSS 战：降魔 ×4

找到琴音后，就会出现四头降魔包围着琴音，这时战斗便开始。有一点要注意，进入战斗画面后玩者千万不要攻击琴音，否则便会 GAME OVER。琴音前方向上下两侧的降魔应该不难应付，但要解决后方的降魔时，便必须使用远距离攻击，因此在这里建议玩者使用攻击较高的远攻型角色"玛利亚"作为同伴。

第八话

基本流程
越过水浸地带到达右下方的建筑物
镜子中突然出现敌人（自动发生）
通过镜子阵到达大镜子前
遇上同伴角色被复制事件（自动发生）
与 BOSS 战斗
战胜后取得"魔神器・镜"

CHECK：镜子?敌人?

来到迷宫中段时，玩者会遇上镜子 EVENT。在镜子前突然出现一名敌人，战胜后才能继续前进。不过在路上玩者走在其他镜子前的话，一样会出现敌人，因此玩者必须尽量远离镜子前进。

BOSS 战：镜王（かがみおう）

HP：400

这 BOSS 最大的特点是会使出一些能减低我方攻击力的攻击，因此玩者应在它减低我方攻击力前先发制人，使用"火"作战和强力的特技攻击 BOSS。除此之外，这次的 BOSS 没有其他太强的能力，小心回复的话应该没问题。

第九话

基本流程
在迷宫中段遇 BOSS"ヤミじゅうし"
战胜后在最终 BOSS 之间与 BOSS"ミギウデ"
战胜后与最终 BOSS 战斗
完成游戏!

BOSS 战：暗 3 兽士（ヤミ 3 じゅうし）

HP：600

这 BOSS 是由以前的"珠王"、"剑王"及"镜王"所变成，由于这 BOSS 的攻击力不弱，所以最好应速战速决，以最强的攻击来攻击它。可以的话，玩者可以考虑使用焦为主角与这 BOSS 战斗。

BOSS 战：右腕（ミギウデ）

HP：999

这 BOSS 的攻击力非常高，而且体力也比之前的 BOSS 高出不少。不过幸好它的防御力很低，所以玩者只要攻击力够高的话，要击倒它应该不难。但最大的问题就是与 BOSS 战斗后，就要和最终 BOSS 决斗，因此在这场战斗中玩者应尽量多留点道具在后面的战斗中使用。

BOSS 战：魔界王（まかいおう）

HP：999

打倒"右腕"之后，便要马上和最终 BOSS 战斗，所以玩者是不能在两次战斗中间进行恢复、补给及更换同伴的。这 BOSS 可作连续行动，而且有时候会召唤其它喽罗角色一起战斗，因此当它召唤喽罗时，应多点使用全体攻击消灭喽罗以免增加无谓的损伤。最后如果玩者 RESET 多次也不能取胜的话，可能是因等级不够，还是再修练一阵再挑战！

29201000

●请问右侧图片中拥有"月之纹章"的是哪位人物?

1. **左侧女性**
2. **右侧男性**
3. **两人都拥有**



"挑战极限"栏目是畅捷声讯和《电子游戏与电脑游戏》、《梦幻总动员》联合推出的娱乐声讯热线，我们的宗旨社实现杂志的互动性，提高玩者的参与性，宣传电玩三栖文化。在这里大家不尽可以参加挑战，还可以收听经典的动漫金曲并且能点送给好友，更有机会获得（由《电子游戏与电脑游戏》、《梦幻总动员》提供的奖品，还等什么，心动不如行动，快来参加挑战吧。

按 1 键：有奖竞猜：如果你是一个动画，漫画全面精通或资历较深的老玩家不防选择此键试试您的水平，肯定会有不少的收获。

按 2 键：图片有奖竞猜中奖规则，奖品内容设置。

按 3 键：中奖身份证号码查询，每月月底公布上一期杂志中奖身份证号码，大奖得主就是你！

按 4 键：电玩文化介绍。介绍最新上市的的游戏内容和全面的游戏攻略。

按 5 键：玩家留言信箱，你是游戏高手吗？来这里说说你的特长看看是否更有高手挑战。或者在这里一吐为快，说说你玩游戏的经验，广交天下玩友。如果你有二手货信息也可以在这里发布。

按 6 键：给杂志编辑留言。做为本杂志的编辑，我们以为玩家提供最新更全面的游戏内容为己任，在工作也有照顾不到的地方，在这里希望关心本杂志的玩家能提出你们的意见和建议，把我们的家园建设的更好。

按 7 键：流行音乐台提醒你！虽然游戏好玩但是也要注意休息。闭上眼睛听听流行音乐，先休息 10 分钟再继续战斗吧。

按 8 键：电话游戏大本营，汇集各种电话游戏，动动你的手指，动动你的脑！这里照样有你喜欢的东东！

按 9 键：韩国酷歌秀！最酷最火暴的韩国音乐频道，让你边听边跳尖尖叫！



本期前线的内容是PS模拟器VGS的使用指南，在以后的栏目中还会陆续登出其它模拟器的使用方法。另外，本月有两个最新的模拟器推出：VisualGameBoyAdvance 0.8版和epsXe 1.5版，强烈推荐大家使用。

GUNDAM

PS模拟器使用指南之——VGS

文：GUNDAM

Virtual Game Station(VGS)是目前最好的PS模拟器之一，这个模拟器在PC机上一共推出过3个版本，即VGS1.3、VGS1.4和VGS1.41，其中以VGS1.41所支持的游戏最多，下面就以VGS1.41为例，给大家详细介绍一下使用方法。

正版的VGS1.41只有升级版，需要先从1.3版升级到1.4版，然后再从1.4版升级到1.41版，但是现在各大模拟网站上都有破解版下载，下载之后只要直接运行执行文件Connectix VGS.exe就行了。运行之后会看到一个执行画面，画面中会出现一行醒目的蓝色字体“Insert Game CD”，这是要你放入PS游戏光盘，把光盘放入光驱后，如果模拟器能够运行这款游戏则会出现红色的英文“Loading Game”，接下来就会自动进入游戏画面了。（注：VGS对某些光驱的兼容性不太好，可能会出现不能执行游戏的情况，1.3版的VGS这种情况尤为严重，这时候可以尝试多次放入光盘，则有可能会正常运行，如果还是不行，建议到网上下载VGS的补丁版，这个版本对光驱的兼容性有了很大的改善，或者将光盘做成虚拟光驱。）

VGS的设定十分简单，在主界面选择Edit，在下拉菜单中选择Preferences就可以进入系统设定菜单了（如图所示）。Player1和Player2中是分别设定1P和2P的手柄设置和记忆卡的，现以Player1的设定为例说明：点击Setup Controller进入游戏手柄设置界面，会看见一个十分逼真的PS游戏手柄，点击指向手柄上按键的输入框就可以输入相应的按键了，按照自己的习惯输入就可以了，当然也支持游戏手柄，方法是用鼠标点击输入框后再按动游戏手柄上对应的按键即可。Setup Controller按键下方的三个按键是记忆卡的设定按键。Create是创建记忆卡文件，点击后只要输入本记忆卡文件的名字，系统就会自动生成以mem为后缀的记忆卡文件。Eject是弹出当前使用的记忆卡，在替换记忆卡时使用。Choose是选择当前使用的记忆卡，这时只要选择相应的记忆卡文件即可导入记忆卡。

Miscellaneous选项是用来控制在游戏中播放CG时是否用32位真彩模式，如果想使用的话，在High-quality Movie Playback前打钩即可，一般建议不用选择此项，因为选择此项后画面质量并没有明显的提高。

Display Brightness是控制游戏中画面亮度的，拉动下面的滑块就可以调整游戏画面的亮度，Rsert to Standard按键用于恢复默认值，一般使用默认值就可以得到比较好的效果。

Sound Volume用于控制游戏中的声音大小，可以通过拉动滑块来调整。

在主界面中按下Control按键会出现游戏控制菜单，Eject CD用于弹出游戏盘，这在一些多盘游戏时系统提示换碟时十分有用。Resume是返回游戏，作用相当于按动键盘上的Esc键。Reset用于重新启动游戏，作用相当于游戏机的RESET按键。

主界面中的File菜单只有一个选项：Exit退出游戏。Help菜单用来查看本模拟器的版本号和连接至本模拟器开发厂商的网址。

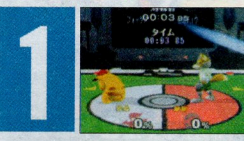
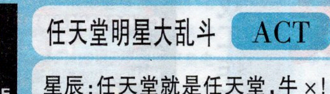
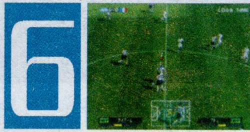
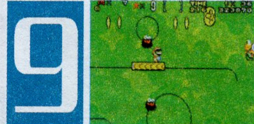
使用心得：1. VGS并不支持硬件的3D加速功能，因此对于2D游戏表现相对较好，但是不同的显卡在画面上还是有一定的区别，比较高档的显卡可以开启全屏反锯齿功能，这样游戏的画面质量会有所提高。

2. 用光驱来进行游戏在读盘时会有较明显的停顿感，特别是在播放CG时，因此最好的办法是使用虚拟光驱软件将PS游戏盘clone到硬盘上，这样一来可以节约读盘时间，二来可以解决VGS对光驱兼容性不好的问题。推荐使用DAEMON这款虚拟光驱软件，它是少数能够支持VGS的虚拟光驱软件之一，简单实用。但是DAEMON不能自己制作PS光盘镜像文件，这时需要使用clone cd或是CDRwin软件将PS光盘中的数据抓到硬盘上做成镜像文件。上面提到的DAEMON、clone cd和CDRwin等软件在各大模拟器网站上都有下载。

GAME游戏榜中榜

TOP 10

TOP 10 月间游戏销量榜 (1.11～2.10)

名次	画面	游戏	类型	厂商	发售日	销量	评语
1	   GAME CUBE	任天堂明星大乱斗	ACT	任天堂	2001年11月21日	80万5662	星辰：任天堂就是任天堂，牛×！
2	  Playstation 2	GT赛车2001	RAC	SCE	2002年1月1日	40万2546	laser：还是喜欢玩DYTONA。
3	Playstation 2	VR战士4	FTG	SEGA	2002年1月31日	26万7894	CLOUD：越来越像"铁拳"了。
4	    Playstation 2	机动战士高达 联邦VS.基恩	ACT	BANDAI	2001年12月6日	25万1573	星辰：BANDAI的游戏也能卖得这么好？
5	Playstation 2	桃太郎电铁X	TAB	HUDSON	2001年12月13日	23万6523	SHINING：我绝对不买这个游戏。
6	  Playstation 2	实况足球5最终版	SPT	KONAMI	2001年12月13日	20万3485	DRAGON：频繁读盘，心疼我的PS2。
7	  Playstation 2	格兰蒂亚X	RPG	GAMEARTS	2002年1月31日	19万4853	CLOUD：我还是更喜欢玩"大菠萝"。
8	  Playstation 2	最终幻想10国际版	RPG	SQUARE	2002年1月31日	16万6375	DRAGON：新加的召唤兽好酷哦！
9	  GAME BOY ADVANCE	超级玛丽奥2	ACT	任天堂	2001年12月14日	14万3486	GUNDAM：还是用模拟器玩比较好。
10	   Playstation 2	心跳回忆3	SLG	KONAMI	2001年12月20日	8万6235	星辰："小学生"也能谈恋爱?!

游戏期待榜

名次	游戏	机种	厂商	发售日	类型
1	樱花大战4	DC	SEGA	2002年3月预定	AVG+SLG
2	超级机器人大战IMPACT	PS2	BANPRESTO	2002年3月28日	SRPG
3	最终幻想XI	PS2	SQUARE	2002年春预定	RPG
4	WID ARMS3	PS2	SCE	2002年3月14日	RPG
5	幻想水浒传3	PS2	KONAMI	2002年3月预定	RPG

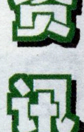
本月主机销量排行榜

主机	销量
PS	12,468
PS2	800,742
DC	9,531
N64	1,429
GB	71,956
NGC	605,365
WSC	34,475
GBA	78,962

编辑部DF排行榜

1. JEDI：虽然每次他被杀的次数总是很多，但却每次都第一个达到100人杀，拼命三郎的作风，一杆重机枪使得出神入化。
2. DRAGON：最爱用的武器是狙击枪，状态好时是JEDI最大的对手，多次险些推翻JEDI的不败地位，经常在离胜利只有一步之遥时功亏一篑。
3. 星辰：隐藏在暗处的暗杀者，虽然杀人数不能和JEDI相比，但每次的死亡数都是最少的，善于寻找每一个地图上的隐秘地点。

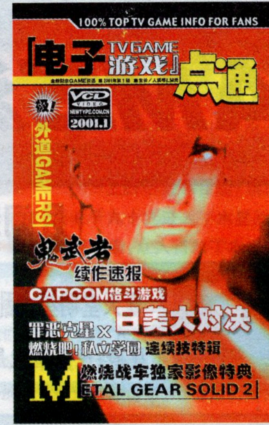
LAST. Laser：号称无所不在的Laser，经常会被某人连续刺杀，无论将枪口指向何方都能在瞄准器内看到他的身影，是当之无愧的移动活靶子。



电子游戏一点通 5

电子游戏与电脑游戏工作室出品









火热上市，敬请关注

随盘附送超值别册，定价 8.5 元

应广大读者要求，编辑部现有少量存货可供邮购，数量有限，售完即止。

邮购地址：济南市纬九路邮政投递分局 008028 信箱(收)邮编：250021

长沙 幻之模型

店址：湖南长沙定王台三楼 78 号

网址：http://fantasyland2000.yeah.net

电话：0731－2564390(昼)

13036787882(夜)

E－MAIL：LUCIFERMM@163.NET

幻之模型专业经营日本原装高达、五星、超时空要塞等科幻模型、军模以及各类模型工具，我们随时提供最新的、最好的模型。

邮费：200 元以下 10 元/台　200－500 元　20 元/台 500 元以上 40/台

邮购时请注明编号、型号以及您的姓名地址，我们将在第一时间发货。凡在本店购物者赠送高达资料盘一张。本店模型种类繁多，无法全部列出，详细目录免费索取，请寄回邮信封。

邮购地址：湖南长沙丽臣路 36 号阳光花园

收款人：曹蔚明　邮编：410003

有任何疑问，欢迎来电、来函、网上咨询。

编号	型号	价格
	PG 版(1:60)	
P0001	Z 高达	1600
P0002	W 高达	1200
P0003	高达 MKII	1200
P0004	RX－78 高达	960
P0005	MS－06 扎古 II	960
P0006	夏亚专用扎古 II	960
	MG 版(1:100)	
M0006	MSN－04 沙扎比	640
M0001	NEW 高达	400
M0039	神高达	200
M0035	MS－18E 京宝樊	320
M0038	Z－PLUS 高达	240
M0036	AMX－004 卡碧尼	320
M0014	大魔	320
M0012	大魔宇宙型	320
M0019	SUPER 高达	320
M0009	ZZ 高达	320
M0005	ZZ 全装备高达	480
M0041	ZZ 全装备初期型	480
M0022	高达 GP－02	320
M0040	镀金版百式	360
M0030	Z 高达	240
M0023	GP－01FB 高达	240
M0007	RX－78－2 高达 1.5 版	280
M0013	高达 RX－78NT1	240
M0015	黑色三连星用扎古 II	240
M0008	RX－79G 陆战高达	240
M0002	高达 EZ－8	240
M0003	老虎重装型	240
M0042	RX－78GP03S 高达	280
M0011	重装型吉姆	240
M0010	迪坦斯用吉姆	240
M0037	MS－07B 老虎	240

编号	型号	价格
M0020	RX－178 高达 MK II	224
M0033	MS－06R1 扎古 II	224
M0025	RX－78GP－01 高达	200
M0032	MS－06F/J 扎古 II	200
M0028	夏亚专用扎古 II	200
M0024	MS－14S/B/格罗古古	240
	WHG 版(1:100)	
W0006	飞翼高达	160
W0001	镀铬版飞翼高达	240
W0007	龙神高达	160
W0004	死神高达	160
W0003	沙漠高达	160
W0005	重炮手高达	160
W0006	杜鲁基斯 III	180
	WHG 版(1:144)	
W0015	飞翼高达	80
W0009	龙神高达	80
W0011	死神高达	80
W0014	杜鲁基斯 III	64
W0010	沙漠高达	64
W0013	重炮手高达	64
	HG 版(1:550)	
H0005	GP－03D 高达	120
H0007	路维．吉路	96
	UCHG 版(1:144)	
U0025	GP－03S 高达	128
U0006	GP－01 高达	96
U0024	RX－78－2 高达	80
U0001	GP－01FB 高达	120
U0002	MS－09 大魔	120
U0003	MS14－F 格罗古古	96
U0004	AMX－107 龙飞	96
U0005	AMX－01 扎古 III	120
U0007	RMS－106 高扎古	120

编号	型号	价格
U0008	AMX－004－2 卡碧尼 MKII	220
U0009	RMS－099 利古多亚斯	96
U0010	MS－07B 老虎	64
U0011	MSN－03 魔蟹	56
U0012	RX－75 钢坦克	64
U0013	MSN－07 量产魔蟹	56
U0014	MSN－100 百式	120
U0015	AMX－004 卡碧尼	120
U0016	AMX－011S 扎古 III 改	120
U0017	YMS－15 强人	
U0019	RMS－141XEKUEINS	128
U0020	MSN－02 吉恩号	144
U0022	RGM－79 吉姆	56
	08MS 小队版(1:144)	
00008	RX－79G 加 MS－06	120
00007	RGM－79G 吉姆	64
00004	MS－07B3 重装型老虎	64
00005	MS－06J 扎古 II	64
00006	RX－79G 高达 EZ8	64
00003	MS－07B3 老虎飞行型	80
00002	吉姆狙击型	80
	SD 高达	
SD0001	GG 高达	32
SD0002	BB 战士	40
SD0003	SD GP－02	56
	EVA 系列(1:100)	
E0002	初号机待发射架	280
E0001	零号机	200
E0003	初号机	200
E0004	二号机	200
E0005	零号机改	200
	超时空要塞系列(1:35)	
C0005	VF－1A	128
C0003	VF－1S	128

编号	型号	价格
C0004	VF－1J	128
C0002	VF－1A 重装型	160
C0001	VF－1S 重装型	160
C0006	VF 系列武器包	80
	五星系列	
FS0001	飞行版雷得幻象	544
FS0002	重装版雷得幻象	280
FS0003	普通版雷德幻象	272
FS0004	半透明版雷德幻象	256
FS0006	黑骑士	272
FS0005	裘洛安	272
FS0001	拉克西斯版黄金骑士	192
FS0002	帕特拉克修黄金骑士	192
	饿沙罗鬼系列(1:35)	
S0001	雷电 1 型	80
S0002	雷电 2 型	80
S0003	雷电 3 型	80
	宋本领式系列	
L0001	大银河海盗船	144
L0002	中银河海盗船	72
L0003	银河飞艇	48
L0004	小银河海盗	24
	MG 版机动警察	
J0001	英格拉姆 1 型	280
J0002	英格拉姆 2 型	280
	HG 班机动警察	
J0003	英格拉姆(带警车)	80
J0004	英格拉姆	64
J0005	机动警察 1	64
J0006	机动警察 2	64
J0007	机动警察 3	64
J0008	机动警察 4	64
J0009	机动警察 5	64
J0010	机动警察 8	64

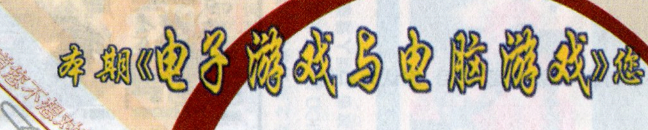
天间星 入云龙 公孙胜

TV GAME & PC GAME

电子游戏与电脑游戏 读者调查表

02/2002

我的名字	联系地址/邮编	自画像
性　别	联系电话/OICQ 号码(自愿)	
出生年月日(准确)	E－MAIL 地址	
玩　龄	个性留言	是否愿意加入会员





本期《电子游戏与电脑游戏》您

最喜欢的栏目：

最不喜欢的栏目：

最喜欢的文章：

最不喜欢的文章：

对排版最满意的栏目：

对排版最不满意的栏目：

最喜欢的编辑：

要知道，您的意见很重要噢！请认真填写调查表

请填写调查表的朋友将有机会获得编辑部赠送的大奖（每期10位），我们期待着各位的支持，并祝大家好运。

■您认为我们与您心目中理想化的电子游戏杂志差距在哪里？

■卷首特辑今后将以高质量专题的形式出现，您认为：

■游通社做出的变化是否能够让您满意？如不满意，您的意见是：

■纵横四海现在的程度是最佳的吗？

A. 是　B. 不是

您认为这一栏目怎样才能让您满意

■对于本刊的"口袋帝国"栏目，您认为如何？

■您认为应该再增加什么栏目？

■您认为杂志的合理定价是多少？

■您对于我们推出的"电子游戏一点通"系列光盘满意吗？

A. 满意 B. 不满意 C. 一般 D. 没听说过

您认为在光盘的内容上还需要做怎样调整

■您认为"电子游戏一点通"系列光盘赠刊的内容是不是到位？

A. 是　B. 不是　C. 没考虑到　D. 没听说过

■您是否拥有个人电脑？

A. 是　B. 不是

C. 没有但可以通过其它途径使用

■您是否也钟情于 PC 游戏？

A. 是　B. 不是　C. 一般

■您经常使用模拟器来玩 TV GAME 吗？

A. 是　B. 不是

■您经常上网并且玩网络游戏吗？

A. 是　B. 不是

■您是否愿意在本刊中出现电脑游戏的内容？

A. 是　B. 不是

如果您有幸成为幸运读者之一，请选择一款您最渴望得到的礼物！

A□　B□　C□

A款 "电电"或"梦总"半年期刊各一套。

B款 Dreamcast、Playstation 记忆卡各一款。

C款 原装立体声耳机一套，个性化款式，新颖别致。













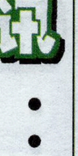
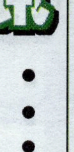














天津海虹游戏

邮购地址:天津市 241 邮政信箱　收款人:杨子江　邮编:300020
门市地址:天津市和平区兴安路 185 号　电话:022-27308685

邮费:不论品种数量(主机除外),一次只需 15 元.邮购软件 150 元以上免邮费,混合购买 200 元以上免邮费.全部采用耐压抗震专用邮箱,安全便利.
我店提醒各位玩家:请您务必写清详细地址和邮编编码,以免耽误发货速度.凡并购买商品较多者,建议以电话,来信或 e-mail 的方式将商品清单寄来我店.本店开展邮购多年,信誉卓著,商品质量上乘,款到 24 小时发货包您满意.e-mail:yzjrpg@263.net

主机贩卖区

急消好　凡购买主机者随机购买其他软件,配件卡带一律 9 折优惠.

商品	价格	邮费
PS2 30000 型(原装震动手柄,AV 线,大电源,DVD 直读)	2300 元	邮费 50 元
DC 美版/日版(原装手柄,AV 线,大电源+4m 卡+震动包+任选 10 游戏)	820 元	邮费 40 元
DC 日版(原装手柄,AV 线,大电源+4m 卡+震动包+任选 10 游戏)	780 元	邮费 40 元
PS ONE(原装震动,AV 线,电源,记忆卡+任选 10 款游戏)	750 元	邮费 40 元
原装 GBA 任选颜色(送透明套,套装卡盒,耳机+手链)	560 元	邮费 30 元
八成新 PS 机 7501 型 9002 型(双手柄+电源+记忆卡+任选 10 款游戏)	400 元	邮费 50 元
八成新 GB 厚机/薄机/彩机(各送 GB 卡 2 盘)	90 元/170 元/290 元	邮费 20 元
GB 厚机/GB 薄机/GB 彩机(颜色任选)	230 元/300 元/450 元	邮费 30 元

PS 英文版经典 8 元/张

优质绳墨碟 15 元/张

太空战士 5/6	阿兰多拉 1,2	GT 赛车 2
太空战士 7(4CD)	银河之星 1(2CD)	wild arms
太空战士 8(4CD)	银河之星 2(3CD)	wild arms2(2CD)
太空战士 9(4CD)	武藏传	前线任务 3
寄生前夜 2(2CD);	晶莹之露(A/R)	迷失少年(3CD)
龙战士 3,4	北欧战神(2CD)	女神异闻录罚
格兰蒂亚(2CD)	穿越时空(2CD)	牧场物语
陆行鸟迷宫 2	圣剑传说	永恒传说(3CD)
异度装甲(2CD)	皇家骑士团 2	宿命传说
浪漫传说 1,2	太空战士战略版	恶魔城
Beyond the beyond	星海传说 2(2CD)	龙骑士传说(4CD)
	寂静岭	勇者斗恶龙 7(2CD)

特价配件区

PS2 原装 8M 记忆卡 240 元	DC VGA-BOX(黑盒) 60 元	DC 仿原装震动光枪 80 元	PS 组装记忆卡(灰/白) 10 元	PS ONE 金手指 65 元	GBA 高亮度小灯(白色光) 15 元	GBA 迷彩腰包 24 元	太空八(十)Ziper 打火机 20 元
PS2 扩充记忆卡 32M 210 元	DC 组装震动包 30 元	DC 专用大电源 30 元	PS 透明记忆卡 12 元	PS ONE 背包 35 元	GBA 可调白光灯(加保护盖) 58 元	GBA 出口真皮腰包 35 元	太空八情侣表 95 元
PS2 原装黑色震动柄 210 元	DC 组装手柄 36 元	DC 上网卡+盘 100 元	PS 大摇杆 68 元	PS 北通格斗手柄 18 元	GBA 电源+充电器 25 元	GBA 多功能盖面 30 元	太空十情侣表 115 元
PS2 组装震动手柄 65 元	DC 透明组装手柄 40 元	DC 震动大方向盘(手刹,脚踏) 260 元	PS 制转 25 元	PS 北通 1M 透明 IC 记忆卡 18 元	GBA 高级电源+冲电器 35 元	GBA 摇杆 10 元	太空八单表 60 元
PS2 横竖支架 20 元	DC 仿 SS 格斗手柄 40 元	DC 精美背包 35 元	PS AV 线 8 元	PS 北通 2M 透明 IC 记忆卡 35 元	GBA 汽车电源+充电器 65 元	GBA 精美卡盒(4 个套装) 15 元	太空八腰表 60 元
PS2 原装 FF10 支架 125 元	DC 2M 记忆卡 35 元	DC 精选盘包 10 元	PS S 端子线 10 元	PS 北通 4M 透明 IC 记忆卡 50 元	GBA 屏幕保护膜 10 元	GBA 精美卡盒 5 元	太空十腰表 70 元
PS2 DVD 遥控器 55 元	DC 4M 记忆卡 40 元	PS 原装光头 180 元	PS 金手指卡+书 38 元	PS 北通铁手枪(黑/银) 95 元	GBA 镜面 10 元	太空十真皮钥匙扣 12 元	太空十手链 25 元
PS2 专用大电源 60 元	DC 北通 4M 记忆卡 50 元	PS ONE 原装光头 255 元	PS 精选盘包 10 元	PS 北通铁手退堂震动枪 165 元	GBA 真皮皮套 27 元	太空八(十)羊皮钱包 35 元	太空十烟灰缸+打火机 45 元
PS2 专用 200W 大电源 150 元	DC 原装鼠标 75 元	PS 原装手柄 33 元	PS 对战线 8 元	PS 北通方向盘 220 元	GBA 透明套 10 元	太空十仿纯银戒指 8 元	燃烧战车 2 烟灰缸打火机 45 元
PS2 手柄四分插 180 元	DC 万用制转 35 元	PS 组装手柄(灰/白) 6 元	PS 四分插 50 元	PS 北通大摇杆 120 元	GBA 对战线(2 头) 15 元	太空十仿钻戒指 15 元	
DC 原装手柄 85 元	DC AV 线 12 元	PS 原装震动手柄(灰/白) 85 元	PS/PC 一拖二转接线(长) 15 元	PS 北通飞行摇杆 130 元	GBA 对战线(4 头) 25 元	太空八(十)烟盒+Ziper 打火机 45 元	
DC 原装震动包 130 元	DC S 端子线 15 元	PS 组装震动手柄(灰/白) 30 元	PS ONE 液晶显示屏(5 寸全制) 520 元	PS 北通四分插 90 元	GBA 耳机+彩色手链 30 元	太空八项链 15 元	
DC 原装透明记忆卡 120 元	DC RGB 线 25 元	PS 透明格斗震动手柄 45 元	PS ONE 液晶屏幕充电器 220 元	GBA 放大镜(带灯) 16 元	GBA 原装小背包 24 元	太空十项链 20 元	

本店卡带均为全新,包装说明书齐全,专人进行 48 小时记忆体检测.您从我店购买的卡带如出现记忆等质量问题我公司将免费为您调换.

GB/GBA 卡带

GBA 卡带	钻地小子 2 65 元	玩具兵大战(过关) 83 元	特鲁尼克冒险 2(RPG) 83 元	口袋妖怪青(中) 18 元	超级玛丽 15 元	吞食天地 3(中) 25 元	狮子王 38 元
恶魔城中文 83 元	侏罗纪公园(过关) 65 元	中央大陆战记 83 元	纯情房东俏房客(恋爱) 88 元	口袋妖怪绿(中) 18 元	玛丽 3(中) 45 元	真女神转生 2(中) 28 元	实况足球 2001 55 元
黄金太阳 83 元	洛克人 EX2(RPG) 83 元	奇奇怪界(过关) 83 元	罪恶克星 X(格斗) 88 元	第 2 次机器人大战(中) 18 元	瓦丽奥(中) 25 元	真女神转生外传(中) 48 元	洛克人 X 45 元
皇家骑士团 83 元	快打旋风(过关) 65 元	恐龙危机(AVG) 83 元	ADVANCE WAR(战略) 65 元	第 3 次机器人大战(中) 22 元	牧场物语 1(中) 18 元	真女神转生-白之书(中) 46 元	机器猫(中文) 65 元
格斗王 EX 83 元	玛丽奥(过关) 65 元	寂静岭(AVG) 83 元	F-14(3D 座舱) 88 元	第 4 次机器人大战(中) 26 元	牧场物语 2(中) 40 元	大富翁(中) 20 元	樱花大战(中文) 65 元
机器人大战 A 83 元	玛丽奥 2(过关) 65 元	哈利波特(AVG) 83 元	泡泡龙 83 元	机器人大战 F(中) 26 元	牧场物语 3(中) 45 元	侏罗纪公园(中) 25 元	鬼魔城(中文) 46 元
铁拳(格斗) 83 元	GTA 赛车 65 元	暗利刃游戏(AVG) 83 元	GB 卡带	机器人大战 F 完结篇(中) 28 元	游戏王 1(中) 18 元	七龙珠 RPG(中) 38 元	生化危机(中文) 66 元
瓦丽奥 4(过关) 83 元	大蜜蜂 55 元/炸弹人 65 元	实况足球 83 元	口袋妖怪金(中) 26 元	SD 高达(中) 28 元	游戏王 3(中) 30 元	孤岛冒险(中) 25 元	纹章传说(中文) 74 元
街霸 2X(格斗) 85 元	玛丽赛车 65 元	魔法假期(动作 RPG) 83 元	口袋妖怪银(中) 26 元	勇者斗恶龙 1+2(中) 33 元	95 拳王 18 元/96 拳王 18 元	1942(飞机) 25 元	大冒险岛 15 元
游戏王 5(卡片) 75 元	风之少年(过关) 65 元	索尼克(过关) 83 元	口袋妖怪钻石(中) 26 元	勇者斗恶龙 3(中) 45 元	97 拳王 24 元	鬼武者(中) 32 元	忍者龙剑传 15 元
Z.O.E(战略) 85 元	烈火之炎(卡片) 83 元	龙战士 2(RPG) 83 元	口袋妖怪翡翠(中) 26 元	勇者怪兽篇(中) 32 元	拳王 2000 32 元	阿拉丁 38 元/星海传说 46 元	忍者蛙 15 元
J 联盟足球 98 元	幻想水浒(卡片) 75 元	三国志(战略) 83 元	口袋妖怪水晶(中) 26 元	撒尔达传说(中) 24 元	心跳回忆文艺篇(中) 43 元	数码爆龙(中) 24 元	热血硬派 15 元
信长野望(战略) 85 元	F-ZERO 赛车 60 元	沙罗曼蛇(飞机) 65 元	口袋妖怪黄(中) 18 元	撒尔达大地之章(中) 29 元	心跳回忆-体育篇(中) 43 元	魂斗罗 15 元	美少女战士 15 元
大战略(战略) 95 元	机器猫(AVG) 85 元	机械化军团(即时战略) 88 元	口袋妖怪红(中) 18 元	萨尔达时空之章(中) 29 元	三国志(中) 25 元	金田一少年 58 元	忍者神龟 15 元

卡通游戏音乐大集合,8 元/张.卡通 VCD 珍藏版,彩色封面,精美包装盒,5 元/张.我店面向本地玩友提供 GBA 卡带换卡业务,外地玩友请电询.

001 太空战士 1+2 原声
002 太空战士 3 原声
003 FF3 永远的风之传奇
004 太空战士 4 原声
005 太空战士 4 钢琴曲
006 太空战士 4celtic moon
008 太空战士 5 原声 2CD
009 太空战士 5 钢琴曲
010 太空战士 5 亲爱的伙伴
012 太空战士 6 原声 3CD
013 太空战士 6 钢琴曲
014 太空战士 6 特别版
015 太空战士 6 伟大的终曲
016 太空战士 6 stars
017 太空战士 7 原声 4CD
018 太空战士 7 重奏版
019 太空战士 8 原声 4CD
020 太空战士 8 管旋乐
021 太空战士 8 歌曲
022 太空战士 8 钢琴曲
023 太空战士 9 原声 4CD
024 太空战士 9 歌集(含英文曲)
025 太空战士 9 钢琴曲
026 太空战士 9 重奏版
027 太空战士 9 原声 plus
028 太空战士虔诚的祈祷
029 太空战士神秘的旅程
030 太空战士风与火
031 太空战士龙与星
032 太空战士混音版
033 太空战士爱在成长
034 太空战士传奇
035 太空战士 1987-1994
036 太空战士 1994-1999
037 太空战士交响组曲
039 太空战士 10 歌集(含 FF7 歌)
040 太空战士电影版
041 太空战士战略版 2CD
042 双界仪
043 圣龙传说原声
044 勇者斗恶龙七 2CD
045 勇者斗恶龙六 2CD
046 勇者斗恶龙 6 钢琴曲
048 勇者斗恶龙 4
049 勇者斗恶龙 3
050 勇者斗恶龙 1+2
051 勇者斗恶龙 2
052 勇者斗恶龙 1
053 武藏传原声 2CD
054 陆行鸟赛跑
055 陆行鸟迷宫 1
056 陆行鸟迷宫 2
057 时空之旅 PS 版
059 穿越时空 3CD
060 晶莹之露原声 2CD
061 前线任务 2 原声
062 圣剑传说 3 原声 3CD
063 圣剑传说 PS 版 2CD
064 浪漫沙嘉 3 原声
065 浪漫沙嘉开拓者 2
066 浪漫沙嘉开拓者原声 2CD
067 沙嘉开拓者 2 钢琴曲
068 放浪冒险潭原声 2CD
069 异度装甲原声 2CD
070 异度装甲重奏版
071 寄生前夜原声 2CD
072 寄生前夜混音版
073 火焰文章原声 3CD
074 圣战系谱交响乐
075 永恒传说歌曲集
076 幻想传说歌曲
077 银河之星原声
078 银河之星 2 永远的兰色
079 皇家骑士团 2 原声 3CD
080 梦幻之星 4
081 生化危机 1-3
082 生化危机混音版
083 生化维罗尼卡原声
084 Shining force3 原声
085 女神传说原声 2CD
086 女神传说混音版
087 龙骑士传说原声
088 格兰迪亚原声 4CD
089 格兰迪亚 2 原声
090 燃烧战车原声
091 寂静岭
092 Wildarms 原声
093 Wildarms2 原声 2CD
094 萨尔达传说 64 音乐
095 利加亚传说原声
098 阿兰多拉原声
099 梦精灵 Nights
100 梦幻模拟战精选
101 梦幻模拟战 3 歌曲集
102 梦幻模拟战 5 歌曲集
103 GT 赛车原声集
104 DC 宇宙第五频道原声
105 BASTMOVIE 歌曲集
106 吉他 2 代音乐集
107 DDR3 原声 2CD
109 恶魔城月下夜想曲原声
110 恶魔城血之轮回
111 恶魔城启示录
112 恶魔城音乐精选 2CD
115 游戏歌曲精华录 4CD
116 经典游戏交响音乐会 5CD
117 超级玛利 3
118 超级玛莉 64
119 超级玛莉混音
120 机器人大战 F 原声集
121 机器人完结篇
122 机器人大战 a 歌唱集 3CD
123 机器人大战演唱会
124 心跳回忆 2 歌曲全集
125 心跳回忆 OVA 原声
126 心跳回忆奇妙圣诞
127 心跳回忆馆林见晴
128 心跳回忆 5 周年纪念
129 心跳永远在一起
130 滕崎诗织情人节
131 心跳回忆风之扉
132 心跳回忆虹色青春
133 滕崎诗织钢琴精选
134 心跳回忆原声歌唱集
135 大航海时代 2
136 妖精战士 3 钢琴曲
139 植松伸夫首张个人大碟
140 格斗王音乐精选(1994-2000)
141 PS2 保镖原声
142 科纳米游戏音乐精选
143 铁拳 TT 原声集
144 生或死 2 原声
145 山脊赛车 5 原声
146 拳王 99(2CD)
147 拳王 2000
149 太空战士 10 原声(4CD)
151 寄生前夜 2 原声 2CD
152 RPG 经典爱之章
153 RPG 经典梦之章
154 真侍魂
155 街霸 3 次冲击
156 莎木原声 2CD
157 莎木交响乐
158 莎木 JUKE BOX
159 刀魂一代
160 樱花大战 3
161 史克威尔游戏歌曲集
162 拉米乐队原声
163 GT 赛车 3 原声
164 历代圣剑传说精选集
165 恶魔城历代记原声 2CD
166 动画歌曲大奖(2CD)
167 幽游白书 47 首
168 幽游白书最强系列
169 灌蓝高手 TV 版歌曲大全
170 男儿当入樽 26 首
171 新世纪 EVA 主题歌曲集
172 新世纪 EVA 原声集(3CD)
173 浪客剑心主题歌集
174 维新志士镇魂歌
175 明治剑客浪漫集
177 卡通大奖 MTV
178 超时空要塞火爆精选
179 超时空要塞歌曲精选
180 超时空银河系网络榜
181 超时空主题歌插曲
182 超时空 15 周年纪念
183 超时空 15 周年单双组合
184 宫奇峻作品精华
185 宫奇峻卡通主题歌集
186 宫奇峻动画世界音乐篇
188 不思议游戏主题歌集
190 足球风云主题歌集
191 城市猎人主题歌集
192 电影少女主题歌集
193 新世纪 EVA 特别版
194 日剧主题曲 mtv
196 名侦探柯南 197 魔法少女
198 中华一番原声歌唱集
199 TO HEART 原声歌唱集
200 高智能方程式原声歌唱集
201 浪客剑心追忆篇原声
204 乱马 1/2
205 秀豆魔道士原声大碟
206 秀豆魔道士主题歌集(2CD)
207 罗德岛战记原声集(3CD)
210 他和她的故事原声(3CD)
211 头文字 D 歌唱集
213 万能文化猫娘歌唱集
214 超魔神英雄传歌曲(2CD)
215 金田一少年原声歌集
216 圣斗士星矢精选合集
217 美少女战士圣诞歌集
218 高达 0080
219 高达 0083
220 高达 08MS 小队
221 高达 20 周年纪念
222 高达 F91
223 高达 V 原声
224 高达 V 交响乐
225 高达 X
226 高达主题歌集(2CD)
227 W 高达原声大全 5CD
228 幽灵公主原声 2CD
229 幽灵公主交响组曲
230 剑风传奇原声
231 玲音原声集
232 Hunter X Hunter
233 攻壳机动队原声
234 Sonic 大冒险
235 天空之城交响乐
236 万有引力
237 新世纪 GPX
238 亚基拉
239 FF10 yuna&tidus
240 恶魔城新古典交响集 2CD
241 恶魔城战斗乐曲集
242 骨头先生原声
243 火魅子传原声
244 寂静岭 2 原声大碟
245 飞龙 RPG 原声
246 DDR4 原声
247 倒 A 高达歌曲集
248 Z 高达歌曲集
249 G 高达歌曲集
250 皇牌空战 4 原声
251 梦幻之星在线管弦乐
252 街霸 2 管旋乐
253 女神异闻录罪 2CD
254 D 之食卓 2 原声(2CD)
255 生化危机 3 原声(2CD)
256 燃烧战车 2 原声
257 龙之力量 2
258 ff others-7,8 代精华录
259 太空战士 Reborn (Fan Music)
260 太空战士 Anthology OSV
261 太空战士无限的梦幻
262 梦幻模拟战 2 原声
263 恶魔城 X 混音集
264 恐龙危机原声
265 机器人大战 a 混音集
266 龙战士 4 原声
267 星海传说 2 原声(2CD)
268 星海传说 2 混音版
269 天诛原声
270 幻想水浒传 2 原声(4CD)
271 心跳回忆 2 原声(4CD)

DC 软件 6 元/张,优质碟,付说明书.每张碟均经测试,全部现货,无需备选.

001 莎木日文版(不死机)3CD
002 莎木美版(未删节)4CD
003 格兰蒂亚 2 美版 3CD
004 黄金国之门
005 黄金国之门 2
006 世嘉 GT
007 世嘉 GT plus
008 世嘉拉力 2
009 樱花大战方块 2
010 漫画英雄 VS CAPCOM2
011 海豚 DC 版
012 Canon Spike(双人射击)
013 阻击手 Silent Scope
014 恶魔战士合集(对战)
015 黑色细胞 Black Matrix 2CD
016 生化维罗尼卡(美)2CD
017 灵魂战士 soul Reaver
018 Sonic 大冒险
019 疯狂越野摩托车 2000
020 Sonic 外传
021 罗德岛战记
022 美少女雀士
023 世界高尔夫大赛
024 Hello kitty
025 死亡之屋 2(双人射击)
026 快打刑事 2(双人过关)
027 隐藏与危机
028 卡通赛车
029 生与死 2 美版
030 生与死 2 日版
031 VR 射手 2000(SEGA 足球)
032 盗墓者 4
033 盗墓者 5
034 疯狂出租车
035 死亡密令(双打枪版);
036 武装飞鸟 2(双人飞机)
037 出租英雄
038 玩具总动员 2
039 街霸 3(1+2)
040 街霸 3(3ND)
041 少年街霸 3
042 钻石博士方块(NAMCO)
043 世界棒球大赛
044 冰岛企鹅田径赛
045 火星任务(双打飞机)
046 信长野望将星录
047 法拉利 F355
048 SNK VS CAPCOM
049 梦幻模拟战千喜版
050 生化危机 2(2CD)
051 生化危机 3
052 皇牌轰炸机
053 星球大战赛车
054 星球大战过关(双人)
055 波斯王子阿拉伯之夜
056 格斗力量 2(过关)
057 三国 6
058 丧尸复仇(动作 AVG)
059 钻石泡泡龙
060 泡泡龙 4
061 雷曼 2(3D 过关)
062 南方公园
063 南方公园赛车
064 玲木电单车大赛
065 机动战舰
066 再生侠
067 桑巴舞砂槌
068 恐龙危机
069 育成赛马(SEGA 出品)
070 私立学院 2 完美版
071 樱花大战 2(3CD)
072 圣灵机
073 V 拉力赛车 2
074 首都高速 1 代
075 首都高速 2 完美版(可 SAVE)
076 杀戮夜魔 2
077 数码森林
078 兵人(双打过关)
079 英雄谭大作战(RPG)
080 电脑战机 2
081 SEGA 俄罗斯方块
082 NAMCO 博物馆
083 魔剑 X
084 真人快打
085 蓝刺
086 铁路大亨 2 代
087 苏生
088 超能力大战 2012
089 QUAKE
090 QUAKE3
091 特技自行车
092 宇宙第五频道
093 斗魂列传
094 商业间谍美版
095 银河之翼
096 刀魂 2
097 神机世界 1
098 神机世界 2
099 彩虹 6 号 2 代
100 剑风传奇
101 拳王 99
102 上海麻雀
103 对对和麻将
104 刑警 202(AVG)
105 台球
106 VR 战警 2
107 苍钢之骑兵
108 F1 世界 1
109 F1 世界 2
111 电车 GO2
112 悉尼奥运会
113 欧洲杯足球
114 滑板冲浪
115 极限运动(SEGA 出品)
116 三角龙骑士(RPG)
117 光明与黑暗
118 冰冬音乐世界
119 翡翠战士(HUDSAN,RPG)
120 NBA2001
121 十八轮大卡车
122 赌城押牌王
123 世嘉湖钓鱼
124 纯情房东侨房客
125 DDR2 代完美版
126 DDR 俱乐部 DC 版
127 七星魔法使徒(FALCOM,RPG)
128 金银岛大冒险
129 古堡屠龙
130 钢铁战记(CAPCOM,机器人对战)
131 影子侠(AVG)
132 百兽王
133 VR 战士 3
134 草莓战士(RPG)
135 JULY 七月(AVG)
136 中华封神(ESP,战略)
137 失落的皇国(战略)
138 人类最终决战(战略)
139 星际斗士 2
140 VR 网球
141 霸王战记(战略)
142 火箭小子
143 杀手卫星
144 卡通战士
145 梦幻之星
146 欢乐跳舞
147 铁达魔龙(3D 射击)
148 特技滑板
149 滑板飞侠
150 胜利三旗赛车
151 亚特兰大奥运会
152 空中霸王
153 能量宝石 1
154 能量宝石 2
155 MSR 赛车(SEGA 极品)
156 全日本摔跤
157 JOJO 冒险
158 七之密馆(光荣 AVG)
159 太空怪虫(双打过关)
160 终极摔跤大赛
161 虫虫特工队(4 打)
162 魔域战斧(4 打)
163 街头图鸦(Jet Grind Radio)
164 顽皮小魔星
165 WWF 摔跤擂台大赛
166 罪恶之城 AVG
167 拳击大赛
168 恐怖战士
169 MDK2
170 玩具骑兵(SEGA,射击)
171 坦克和体战
172 古代遗迹之谜(HUDSAN,RPG)
174 太阳保卫者
175 魔法小女巫
176 东尼滑板
177 撞车王
178 地 ECW 摔跤大赛
179 梦游美国 2001
180 梦幻之星网络版
181 罪恶克星 X
182 月华剑士 2
183 VGA 引导碟 1.2 版
184 DC 超任模拟器 5CD
185 无限回忆(AVG)
186 DC 金手指
187 武装枪骑兵(双人射击)
188 狂野之吻(动作 AVG)
189 三番市赛车
190 迪斯尼 101 斑点狗(过关)
191 青之 6 号(AVG)
192 袋鼠历险记(过关)
195 机甲之翼 2(capcom 飞机,4 打)
196 超级街霸 2x(16 人街霸)
197 格斗之蛇 2
198 sega 经典 12 合 1
199 大众高尔夫球 2
200 我是机器猫
201 商业间谍日版
202 水上摩托艇
203 亚历山大战记(即时战略)
204 MD 模拟器 1100 合一(2CD)
205 NGP 模拟器
206 滑板冲浪
207 快刀 2(生化式 AVG)
208 人玩鬼(动作 AVG)
209 小鸡快跑
210 黄金国之门 3
211 NBA2K(SEGA)
212 NBA2K1(SEGA)
213 基伦的野望(2CD)
214 三角洲特种部队
215 最终任务(动作 AVG)
216 二战神鹰(3D 飞机座舱)
217 橄榄球大赛
218 飞空之舞(3D 座舱飞机)
219 噗呦噗呦 4(方块,SEGA)
220 黑白棋
221 拳王 98 DC 版
222 街霸对拳王 PRO
223 欧洲俱乐部足球
224 樱花大战 1(2CD)
225 超时空要塞 m3
226 超发明 boy(RPG)
227 过山车大亨(游乐场经营)
228 西风诗狂想曲
229 CAPCOM 网球
230 SEGA 实景钓鱼
231 欧洲冠军杯足球
232 大神一朗奋斗记(2CD)
233 DC 任天堂模拟器(2CD)
234 春日翟雨
235 樱花大战 3 完美版(3CD)
236 维罗尼卡完全版(2CD)
237 DC 上网碟 2.0
238 恐龙战士
239 飞空之舞 i(联网版)
240 全日本摔跤 2
241 弹珠台
242 虚幻(主视角 3D 射击)
243 的士速递 2
244 高达 0079 完全版(2CD)
245 世嘉嘉嘉嘉
246 纯情房东俏房客 2
247 病血 illbleed(恐怖 AVG)
248 POP MUSIC3(2CD)
249 黄金国之门 4
250 蜘蛛侠
251 sports jam
252 VCD 播放盘
253 悠久幻想曲 3
254 VR 战警 3 代
255 MP3 播放器 4CD(送近千首歌)
256 疯狂的士 2
257 祈祷之丘
258 赏金猎人沙拉(AVG)
259 高达 ONLINE
260 街霸 VS 彩京(搞笑麻将)
261 死亡枪手(双人)
262 梦幻之星网络版 2
263 SONIC 大冒险 2
264 SEGA 海钓
265 永恒的阿卡迪亚(2CD)
266 街霸方块 2X
267 午夜凶玲(AVG)
268 井上凉子
269 欢迎来到咖啡屋 2
270 大战略 2001
271 大富翁(4 打,CAPCOM)
272 超级 RUNABOUT
273 GP 赛车
274 急速飞车
275 穿越时空之旅(卡片 RPG)
276 卡片游戏
277 实战老虎机必胜
278 新世纪 EVA E 计划
279 鬼屋魔影 4(4CD)
280 异型前线(射击)
281 雅达利经典合集
282 全日本摔跤 2
283 火焰圣母(2CD,SLG)
284 反恐怖战士(射击)
285 古大陆物语(SLG)
286 黄金国之门 6(RPG)
287 温泉 2(大富翁类型)
288 速度之魂(赛车)
289 秘密(AVG)
290 弹子机必胜
291 荣誉勋章 3(2CD)
292 机器人大战阿尔发
293 龙骑士合集(战略)
294 零式枪手 2(双打飞机)
295 莎木 2 完美版(4CD)
296 CAPCOM VS SNK2(格斗)
297 格兰蒂亚 2 完美日版
298 梦幻小骑兵(RPG)
299 饿狼传说(格斗)
301 黑之魂(RPG)
302 重金属
303 黄金国之门 5
304 东京巴士案内
305 侦探绅士
306 V8 赛车 2
307 爆裂无敌(过关)
308 SEGA 网球 2K2
309 NBA2K2
310 SEGA 棒球 2K2
311 ES(真人冒险)
312 漫画同人志(恋爱)
313 性感天使
314 SEGA 冠军足球 2K2
315 猎头者完全版(2CD)
316 炸弹人在线
318 莎木 2 美版(4CD)
319 火焰文章 776 中文版(2CD)
320 REZ
321 樱花大战麻将
322 樱花大战纸牌
323 青色宝贝(2CD)
324 警察抓小偷
325 玲木裕 经典街机合集 1
326 梦之达人

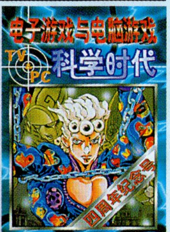
超值珍藏优惠目录



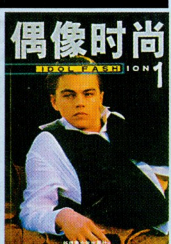
原价 ~~15.00~~
优惠价 9.80
经典珍藏内容
以图片形式制作的《最终幻想9》完全攻略及精美CG欣赏。



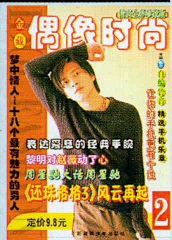
原价 ~~7.90~~
优惠价 5.00
经典珍藏内容
SQUARE制作的"时空之轮"系列第二作"穿越时空"的完全故事攻略等。



原价 ~~7.90~~
优惠价 5.00
经典珍藏内容
收录有历代《最终幻想》回顾、《RPG的世界》等精彩大型GAME专题。



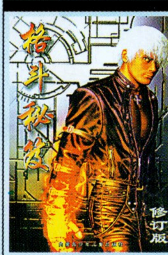
原价 ~~9.80~~
优惠价 6.00
经典珍藏内容
欧美日韩流行影星、歌星完美介绍,大量专题引人入胜,趣味十足。



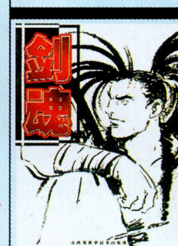
原价 ~~9.80~~
优惠价 8.00
经典珍藏内容
带你全面认识港台偶像名星、教你自编个性化手机铃音、使你真正了解偶像与时尚的真谛。



原价 ~~7.90~~
优惠价 7.00
经典珍藏内容
20世纪游戏业界的发展历程及软、硬件全面回顾。



原价 ~~22.00~~
优惠价 18.00
经典珍藏内容
经典格斗游戏出招方法及对战分析。



原价 ~~25.00~~
优惠价 18.00
经典珍藏内容
"侍魂"系列游戏中著名剑客的精美插画。

特惠书刊目录

2000年《电子游戏与电脑游戏》3至12期
原价 7.90元 优惠价 **6.00元**

《电子游戏广场》13至27期
邮购价 10.00元

《电子游戏一点通》1至4含别册
邮购价 8.00元

2001年《电子游戏与电脑游戏》1至12期
邮购价 8.00元

《电子游戏与电脑游戏》白金收藏版
邮购价 8.00元

《电子游戏与电脑游戏》98合订(上)
原价 28.00元 优惠价 **20.00元**

《电子游戏与电脑游戏》99合订(上)
原价 28.00元 优惠价 **20.00元**

《电子游戏与电脑游戏》2000合订(上、下)
单册原价 28.00元 优惠价 **22.00元**

《电子游戏广场》合订1至6
原价 29.80元 优惠价 **25.00元**

《电子游戏广场》合订7至12
原价 29.80元 优惠价 **25.00元**

《电子游戏广场》合订13至18
原价 29.80元 优惠价 **25.00元**

《电子游戏广场》合订19至24
原价 29.80元 优惠价 **25.00元**

邮购时请写清地址
邮费每本两元,五本以上免邮费



特别声明

在新春佳节到来之际,本部特举办迎佳节,送大礼活动,凡一次性邮购书款达到30元的读者,均有机会获得本部赠送的一份精美、时尚、流行的青少年杂志《华夏少年》一册,多购多得,机会多多,赶快行动吧!

活动截止日期:2002年1月30日至2002年2月28日止

邮购咨询电话:0531-7902989

《电子游戏广场》部分书刊目录

电子游戏广场 13	电子游戏广场 21
电子游戏广场 15	电子游戏广场 22
电子游戏广场 16	电子游戏广场 23
电子游戏广场 17	电子游戏广场 24
电子游戏广场 18	电子游戏广场 25
电子游戏广场 19	电子游戏广场 26
电子游戏广场 20	电子游戏广场 27

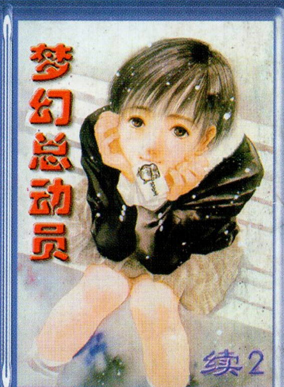
以上《电子游戏广场》系列丛书尚有少量存货,每本定价10元,邮费每本2元,6本以上免邮费。

梦幻完全收藏大神贴

《梦幻总动员》、《梦幻总动员续》、《梦幻总动员续2》是目前我社所推出的国际动漫资讯权威刊物"梦幻总动员"的前身与基础。为了满足广大读者的收藏需要,编辑部现紧急加印各5000册,希望过去未能将"梦幻"集齐的朋友能够抓紧时间、尽速邮购。以上三本彩页160/192页,黑白页48/64页。定价各20元整,邮费全免。









鸣谢：北京网易公司

欢迎邮购　邮购地址／济南市纬九路邮政投递分局008028信箱

邮政编码／250021

咨询电话／0531-7902989

■统一刊号：ISSN1005－250X / CN46－1039/G3　定价:8.60元